PORADY OPISY TIPSY »PS2 »Xbox »Xbox360 »GC »DC »PSP

PORADNIK EXTREME

9.90
w tym 7%VAT

2006
09

TOMB RAIDER LEGEND



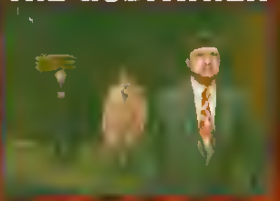
METROID PRIME 2:ECHOES



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS



THE GODFATHER



OBLIVION



KINGDOM HEARTS II



Ponadto:
- Black
- Daxter
- Suikoden V
- GTA: Liberty City Stories

INDEX 372129 ● ISSN 1644-1125
9 771644 112992 09



GRAMY NA 100%

Super Liga

■ nowość na liście

Wyścigi

1	Forza Motorsport	Microsoft	Xbox
2	Burnout Revenge	Criterion Games	PS2,Xbox,X360
3	Gran Turismo 4	Polyphony	PS2
4	Gran Turismo 3 A-Spec	Polyphony	PS2
5	Burnout 3 Takedown	Criterion Games	PS2, Xbox
6	Wipeout Fusion	Psygnosis	PS2
7	Burnout 2 Point of Impact	Acclaim	PS2, Xbox, GC
8	Midnight Club 3: DUB Edition (Remix)	Rockstar	PS2, Xbox
9	Project Gotham Racing 2	Bizarre C.	Xbox
10	Ridge Racer 6	Namco	Xbox 360
11	Shox	EA	PS2, GC
12	Moto GP 3: Ultimate Racing Tech	THQ	Xbox
13	Formula One 2003/04	Sony	PS2
14	RalliSport Challenge 2	Digital Illusions	Xbox
15	WRC Rally Evolved	Sony	PS2
16	Colin McRae Rally 04	Codemasters	PS2, Xbox
17	WRC 2 Extreme	Sony	PS2
18	Project Gotham Racing	Bizarre C.	Xbox
19	Mario Kart: DD!!	Nintendo	GC
20	Toca Race Driver 2 i 3	Codemasters	PS2, Xbox
21	Midnight Club 2	Rockstar	PS2, Xbox
22	Midtown Madness 3	Digital Illusions	Xbox
23	F Zero GX	AmusementVision	GC
24	Extreme G3	Acclaim	PS2, GC
25	F1 05	Sony	PS2
26	F1 2001/02/03	EA	PS2, Xbox, GC
27	Burnout	Acclaim	PS2, Xbox, GC
28	Sled Storm	EA	PS2
29	WRC4	Sony	PS2
30	Rallisport Challenge	Microsoft	Xbox
31	Colin McRae Rally 03 / 2005	Codemasters	PS2, Xbox
32	MotoGP 2	THQ	Xbox
33	Ridge Racer 5	Namco	PS2
34	Sega GT 2002	Sega	Xbox
35	Toca. Race Driver 2	Codemasters	PS2, Xbox
36	Le Mans 24 Hours	Infogrames	PS2, (DC)
37	WRC3	Sony	PS2
38	TT Superbikes	Jester	PS2
39	NFS: Underground	EA	PS2, Xbox, GC
40	NFS: Hot Pursuit 2	EA	PS2, (Xbox, GC)

Przemakiewicz Rady Redaktorowej - 1111

Sportowe

1	Pro Evolution Soccer 5	Konami	PS2, Xbox
2	Pro Evolution Soccer 4	Konami	PS2, Xbox
3	Pro Evolution Soccer 3	Konami (KCET)	PS2
4	Pro Evolution Soccer 2	Konami (KCET)	PS2
5	Pro Evolution Soccer	Konami (KCET)	PS2
6	SSX3	EA Big	PS2, Xbox, GC
7	SSX On Tour	EA Big	PS2, Xbox
8	Tony Hawk's Underground	Activision	PS2, Xbox, GC
9	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	PS2, Xbox, GC
10	Tony Hawk's Underground 2	Activision	PS2, Xbox, GC
11	Tony Hawk's Skateboarding 4	Activision	PS2, Xbox, GC
12	Tony Hawk's Skateboarding 3	Activision	PS2, Xbox, GC
13	NBA 2K3	Sega	PS2, Xbox, GC
14	NBA Street Vol 2	EA Big	PS2, Xbox, GC
15	NBA Street V3	EA Big	PS2, Xbox, GC
16	FIFA 06 (World Cup Germany 2006)	EA Sports	Multi
17	ESPN NBA 2k5	Sega	PS2, Xbox
18	NBA 2K6	2K Sports	PS2, Xbox
19	NHL 2K6	2K Sports	PS2, Xbox
20	Champ Manager 5 2002/2003	Sports Interactive	Xbox
21	SSX (Tricky)	EA Big	PS2, Xbox, GC
22	NBA Street	EA Big	PS2, GC
23	Top Spin	Microsoft	Xbox
24	Aggressive Inline	Acclaim	PS2, Xbox, GC
25	Sega Sports Tennis 2K2	Sega	PS2, DC
26	Everybody's Golf / Hot Shots Golf: Fore!	Sony	PS2
27	Wakeboarding Unleashed	Activision	PS2, Xbox
28	Hot Shots Golf 3 (NTSC)	Sony	PS2
29	OOA. Extreme Beach Volleyball	Team6	Xbox
30	NFL Street 2	EA Big	PS2, Xbox, GC
31	NFL Street	EA Big	PS2, Xbox, GC
32	AirBlade	Sony/Criterion	PS2
33	Deathrow	Ubi soft	Xbox
34	Table Tennis	Rockstar	Xbox 360
35	FIFA 2003/ 2004	EA Sports	PS2, Xbox, GC
36	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	PS2, GC
37	FIFA Soccer 2003	EA Sports	PS2, Xbox, GC
38	Bed Card Soccer 20-03	Midway	PS2, Xbox, GC
39	Top Spin	2K Sports	PS2
40	NHL 06	EA Sports	PS2, Xbox, GC

Przemakiewicz Rady Redaktorowej - Adam

Strzelaniny

1	Halo 2	Bungie	Xbox
2	Halo: Combat Evolved	Bungie	Xbox
3	Metroid Prime	Retro Studios	GC
4	Metroid Prime 2: Echoes	Retro Studios	GC
5	Resident Evil 4	Capcom	GC, PS2
6	Devil May Cry 3: Dante's Awaking	Capcom	PS2
7	Devil May Cry	Capcom	PS2
8	Ghost Recon: Advanced Worfighter	Ubisoft	Xbox 360
9	Black	EA	PS2, Xbox
10	Half Life 2	Valve	Xbox
11	Far Cry Instincts (Evolution, Predator)	Ubisoft	Xbox, X360
12	Ghost Recon 2: Summit Strike	Ubisoft	Xbox
13	Sniper Elite	Rebellion	PS2, Xbox
14	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	PS2, Xbox, GC
15	Ratchet: Gladiator	Sony	PS2
16	Doom 3 (Resurrection of Evil)	Activision	Xbox
17	Project: Snowblind	Crystal Dynamics	PS2
18	Time Splitters: Future Perfect	EA	PS2, Xbox, GC
19	Time Splitters 2	Eidos	PS2, Xbox, GC
20	Medal of Honor: Wojna w Europie	EA	PS2, Xbox, GC
21	Medal of Honor: Frontline	EA	PS2, Xbox, GC
22	Half-Life	Sierra	PS2
23	Panzer Dragoon Orta	Sega	Xbox
24	Ace Combat 5	Namco	PS2
25	Killzone	Guerrilla	PS2
26	Unreal Championship	Infogrames	Xbox
27	Mercenaries	LucasArts	PS2, Xbox
28	Star Wars: Battlefront 2	LucasArts	PS2, Xbox
29	GUN	Activision	PS2, Xbox, GC
30	Total Overdose	Eidos	PS2, Xbox
31	Shellshock: Nam'67	Guerrilla	PS2, Xbox
32	Darkwatch	High Moon	PS2, Xbox
33	Area 51	Midway	PS2, Xbox
34	Ace Combat 04	Namco	PS2
35	Quake 3: Revolution	EA	PS2
36	Brother in Arms	Ubisoft	Xbox, (PS2)
37	Conflict: Global Storm	Eidos	PS2, Xbox
38	Destroy All Humans!	THQ	PS2, Xbox
39	Twisted Metal: Black	Sony	PS2
40	Crisis Zone	Namco	PS2

Przemakiewicz Rady Redaktorowej - Adam

PSP

1	GTA: Liberty City Stories	Przygodowa	Rockstar
2	Wipeout Pure	Wyścig	SCEE
3	Lumines: Puzzle Fusion	Inne	Ubisoft
4	Daxter	Platformowa	SCEE
5	LocoRoco	Platformowa	SCEE
6	Syphon Filter: Dark Mirror	Skradanka	SCEE
7	Tales of Eternia	RPG	Namco
8	Burnout Legends	Wyścig	EA
9	Virtua Tennis: World Tour	Sportowa	Sega
10	SSX On Tour	Sportowa	EA
11	Everybody's Golf / Hot Shots Golf: OT	Sportowa	Sony
12	Exit	Platformowa	Taito
13	OutRun 2006: Coast 2 Coast	Wyścig	Sega
14	Midnight Club 3: DUB Edition	Wyścig	Rockstar
15	FIA World Rally Championship	wyścig	SCEE
16	Street Fighter Alpha 3 Max	Bijatyka	Capcom
17	Metal Gear Acid	Karcianka	Konami
18	Pro Evolution Soccer 5	Sportowa	Konami

Przemakiewicz Rady Redaktorowej - Filip, Michał, Adam

Dual Screen

1	Phoenix Wright: Ace Attorney	Przygodowa	Capcom
2	Animal Crossing: Wild World	Inna	Nintendo
3	New Super Mario Bros.	Platformowa	Nintendo
4	Metroid Prime: Hunters	Strzelanina	Nintendo
5	Nintendogs (seria)	Inna	Nintendo
6	Tony Hawk's American Sk8land	Zręcznościowa	Activision
7	Advance Wars: Dual Strike	Strategiczna	Intelligent S.
8	Trauma Center: Under the Knife	Zręcznościowa	Atlus
9	Mario Kart DS	Wyścig	Nintendo
10	Castlevania: Dawn of Sorrow	Zręcznościowa	Konami
11	Super Princess Peach	Platformowa	Nintendo
12	Another Code	Przygodowa	Cing
13	Super Mario 64 DS	Platformowa	Nintendo
14	Big Brain Academy	Logiczna/Inna	Nintendo
15	Meteos	Logiczna	Nintendo
16	Pokeman Link!	Logiczna	Genius Sonority
17	Warie Ware Touched!	Zręcznościowa	Nintendo
18	Zoo Keeper	Logiczna	Ignition Ent

Przemakiewicz Rady Redaktorowej - Filip

Platformówki

1	Jak 2: Renegade	Naughty Dog	PS2
2	Ratchet & Clank 3	Insomniac	PS2
3	Ratchet & Clank 1/2	Insomniac	PS2
4	Psychonauts	Majesco	Xbox, PS2
5	JAK 3	Naughty Dog	PS2
6	Jak & Daxter	Naughty Dog	PS2
7	Rayman 2 (Revolution)	Ubisoft	PS2, (DC)
8	Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	PS2
9	Sly 2: Band of Thieves	Sony	PS2
10	Super Mario Sunshine	Nintendo	GC
11	Conker: Live & Reloaded	Rare	Xbox
12	Sly Cooper (Sly Raccon)	Sony	PS2
13	Rayman 3: HH	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
14	Pitfall: The Lost Expedition	Activision	PS2, Xbox, GC
15	I-Ninja	Argonaut	PS2, Xbox, GC
16	Sphinx and the Cursed Mummy	THQ	PS2, Xbox, GC
17	Asterix & Obelix XXL2: Mission: Las Vegum	Atari	PS2
18	Maxime Vs Army of Zin	Capcom	PS2
19	Kya: Dark Lineage	Atari	PS2

Przemakiewicz Rady Redaktorowej - Filip

plus - minus

+ Spośród wszystkich gier wydanych w ostatnim półroczu, największe uznanie recenzentów wzbudził Oblivion, który za średnią 94,1% na gamerankings.com wskoczył do trzeciej dziesiątki gier wszechczasów. To nie jedyna gra na Xboxa 360 ze średnią powyżej 90% – Ghost Recon Advance Warfigter również może poszczycić się minimalnym przekroczeniem tego pułapu.

Kontrowersyjny w ocenach wydaje się być Black. Ten shoter FPP zaliczył oceny od 8,7 na IGN i 8 w EDGE (to te brytyjskie marudy:), po 6 z kawałkiem od amerykańskiego EGM-a. Średnia oczywiście nie jest za wysoka i nie przekracza pułapu 80%! Spore to niespodzianka. Podobnie skończył The Godfather. Ów klon GTA chyba nie spodobał się graczom nieobeznanym z realiami rodziny Corleone – EDGE wsunął mu nawet 4-w skali 10-stopniowej! Nieco lepiej upłasowała się ostatnia Onimusha, i choć niespełna 81% można już uznać za wynik bardzo dobry, to jednak w przekroju całej sorii jest to jedna z najniższych średnich.

+ Konsole przenośne dostały w ostatnich miesiącach solidny zastrzyk hitów, które wspięły się na szczyty rankingów w obrębie danej platformy. PSP-kowy Daxter zachwycił Graczy i ze średnią 86% upłasował się zaraz za kolejnym hitem ostatnich miesięcy – Syphon Filter: Dark Mirror (1% więcej). Bardzo dobrze zostały również ocenione takie tytuły jak: LocoRoco, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, OutRun 2006: Coast 2 Coast, SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo czy Street Fighter Alpha 3 MAX.
Dual Screen to już istna lawina wysokich ocen w ostatnim kwartale. Tytuły takie jak: New Super Mario Bros., Meteos, Kirby: Canvas Curse, Animal Crossing: Wild World, Tetris DS, Mario & Luigi: Partners in Time, Metroid Prime: Hunters czy Tony Hawk's American SkBland uplasowały się na szczycie tabeli, za średnimi powyżej 85% (Mario prawie 90%!), co pozwala śmiało uważać je za pozycje "must have". Handhelds to bardzo łakomy kąsek w ostatnim półroczu.

Missed in Action

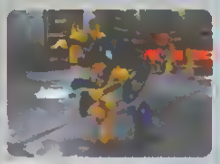
Alien Hominid [PS2, Xbox, GC]



Tytuł o tyle rajcujący, że wyraźnie go czekawa oprawa i jajcarski humor. Na dodatek nie zajeżdża tandetą. Scrollowana jatka z tuzinem flaków na ekranie, przypominająca nieco Metal Slug, ale mająca w zanadrzu sporo własnych zabawnych patentów. Jako bonus posiada kapitalną mini-grerkę – platformówkę na marsjańskim handlu, w którym żółtego ufola. Wykręcony na maxa design to atut – wkurzają natomiast mało wymagający bossowie. [sajer]

Ocena w PE: 8- | IGN: 8 t | GAMESPOT: 8.4 | G. RANKINGS: 81 %

Deathrow [Xbox]



"Blitz" to sport przyszłości – na arenie stoją naprzeciwko siebie dwie czteroosobowe drużyny i walczą o latający krążek (coś jak stary Speedball). Wysoki stopień trudności z początku może zniechęcać do gry, ale wystarczy potrenować kilka godzin, żeby docenić potencjał tej gry (masa bonusów i kapitalnie opracowane sterowanie). D-Pad odpowiedzialny za zmianę taktyki na boisku jest ciekawym elementem, który bardzo pomaga Graczowi. [sajer]

Ocena w PE: 8- | IGN: 8.0 | GAMESPOT: 8.7 | G. RANKINGS: 78 %

Shox [PS2, GC]



Wysoka grywalność i dopracowana oprawa A/V. Tak powinna wyglądać Sega Rally! Jeśli należysz do grona tzw. "masterowiczów", którzy zaliczają każdą grę na więcej niż 100%, to Shox jest dla Ciebie. Żeby zaliczyć wzorową wyścig i zdobyć upragnione złoto, należy zwracać baczną uwagę na tzw. "totne premie", które są rozproszone po trasie – niegłupi patent. Licencjonowane brykі oraz multiplayer dla 4 graczy dopełniają całość. [sajer]

Ocena w PE: 8- | IGN: 7.8 | GAMESPOT: 7.0 | G. RANKINGS: 75 %

Przygodowe

1	GTA: San Andreas	Rockstar	PS2, Xbox
2	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	PS2
3	GTA: Vice City	Rockstar	PS2, Xbox
4	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GC
5	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Xbox (PS2,GC)
6	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Xbox (PS2,GC)
7	Splinter Cell	Ubisoft	Xbox (PS2,GC)
8	Shadow of the Colossus	Sony	PS2
9	God of War	Sony	PS2
10	GTA: Liberty City Stories	Rockstar	PS2
11	GTA 3	Rockstar	PS2, Xbox
12	Prince of Persia: Two Thrones	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
13	Silent Hill 2 (R D)	Konami	PS2, (Xbox)
14	Fahrenheit	Atari	PS2, Xbox
15	Resident Evil	Capcom	GC
16	The Chronicles of Riddick: EFBB	Vivendi	Xbox
17	Ico	Sony	PS2
18	Prince of Persia: Sands of Time	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
19	Beyond Good & Evil	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
20	MGS: The Twin Snakes	Konami/Silicon K.	GC
21	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
22	007: Everything or Nothing	EA	PS2, Xbox, GC
23	Shenmue 2	Sega	Xbox, (DC)
24	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	PS2
25	Metal Gear Solid 2 (Substance)	Konami	PS2, (Xbox)
26	Tomb Raider: Legend	Eidos	PS2, Xbox, X360
27	Hitman: Blood Money	Eidos	PS2, Xbox, X360
28	Resident Evil: Zero	Capcom	GC
29	Hitman: Contracts	Eidos	PS2, Xbox
30	Ultimate Spiderman	Activision	PS2, XBox, GC

Przewodniczący Rady Rankingowej – Mystic

RPG

1	Dragon Quest VIII	Square Enix	PS2
2	Elder Scrolls III: Oblivion	Bethesda Soft.	Xbox 360
3	Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda Soft	Xbox
4	Final Fantasy X	Squaresoft	PS2
5	Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	PS2
6	Star Wars: KotOR I & 2	Bioware	Xbox
7	Jade Empire	Bioware	Xbox
8	Disgaea: HoD	Atlus	PS2
9	Radiata Stories	Square Enix	PS2
10	Dark Chronicle (Cloud) 2	Sony	PS2
11	Kingdom Hearts 2	Square Enix	PS2
12	Suikoden 5	Konami	PS2
13	Baldur's Gate: Dark Alliance I & 2	Black Isle	PS2, Xbox
14	Paper Mario	Nintendo	GC
15	Grandia 3	Square Enix	PS2
16	Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom	PS2
17	Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	Atlus	PS2
18	Ys: The Ark of Napishtim	Falcom	PS2
19	Digital Devil Saga 1 & 2	Atlus	PS2
20	Shadow Hearts: From The New World	Xseed Games	PS2
21	Wild Arms 3	Sony	PS2
22	Tales of Symphonia	Namco	GC
23	Władca Pierścieni: Trzecia Era (PL)	EA	(PS2), X, GC
24	Fable (The Lost Chapters)	Lionhead	Xbox
25	Grandia Xtreme	Enix/Game Arts	PS2
26	Xenosaga Epsoda 1 & 2	Namco	PS2
27	Sudeki	Climax	Xbox
28	Atelier Iris: Eternal Mana	Nippon Ichi	PS2
29	Suikoden Tactics	Konami	PS2
30	Suikoden 3	Konami	PS2

Przewodniczący Rady Rankingowej – Sim

Bijatyki

1	Tekken 5	Namco	PS2
2	Soul Calibur 2	Namco	PS2, Xbox, GC
3	Virtua Fighter 4 (Evolution)	Sega/AM2	PS2
4	Dead or Alive 4	Tecmo	X360
5	Soul Calibur 3	Namco	PS2
6	Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Xbox
7	Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox
8	Tekken: Tag Tournament	Namco	PS2
9	Guilty Gear XX	Sammy	PS2
10	Street Fighter 3: 3rd Strike	Capcom	PS2, (DC)
11	WWE Smackdown! VS. Raw 2006	THQ	PS2
12	Fight Night: Round 2 i 3 (X360)	EA Sports	PS2, Xbox, GC
13	Guilty Gear X+	Sammy	PS2
14	Def Jam: Fight for NY	EA	PS2, Xbox, GC
15	Tekken 4	Namco	PS2
16	Capcom vs. SNK 2: MotM (EO)	Capcom	PS2, X, GC, (DC)
17	Dead or Alive 2: Hardcore	Tecmo	PS2
18	Def Jam: Vendetta	EA	PS2, GC
19	Mortal Kombat: Deception	Midway	PS2, Xbox, GC
20	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	PS2, Xbox, GC
21	Fight Night: Round 3	EA Sports	PS2, Xbox
22	King of Fighters 2000	Sammy	PS2, (DC)
23	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	PS2, Xbox, (DC)
24	Fight Night 2004	EA Sports	PS2, Xbox
25	Bloody Roar 3 (Primal Fury/Extreme)	Hudson Soft	PS2, (GC/Xbox)

Przewodniczący Rady Rankingowej: Xeh

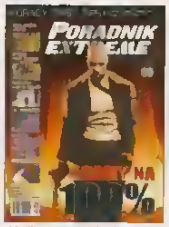
Bijatyki chodzone

1	Ninja Gaiden / Black	Tecmo/Team N	Xbox
2	Spartan: Total Warrior	Creative Assembly	PS2, Xbox, GC
3	The Warriors	Rockstar	PS2, Xbox
4	Urban Reign	Namco	PS2
5	Dynasty Warriors 5	Koei	PS2
6	Dynasty Warriors 4	Koei	PS2
7	Dynasty Warriors 3 (EL)	Koei	PS2, Xbox
8	Viewtiful Joe 2	Capcom	PS2, GC
9	Viewtiful Joe	Capcom	GC, PS2
10	Shadow of Rome	Capcom	PS2

Strategiczne

1	Romance of The Three Kingdoms X	Koei	PS2
2	Romance of Three Kingdoms VIII	Koei	PS2
3	Romance of the Three Kingdoms IX	Koei	PS2
4	Full Spectrum Warrior (Ten Hammers)	Pandemic/THQ	Xbox, PS2
5	Front Mission 4	Square Enix	PS2
6	Disgaea: HoD	Atlus	PS2
7	Age of Empires 2	Konami	PS2
8	Kessen 2	Koei	PS2
9	Kessen 3	Koei	PS2
10	Suikoden Tactics	Konami	PS2
11	Sid Meier's Pirates! Live the Life	Firaxis Games	Xbox

Przewodniczący Rady Rankingowej – NTI



Okładka: Hitman: Blood Money (Eidos)

Graczu, wybierz się na przygodę w świecie gier z Poradnikiem Extreme!

lato 2006 / nr9

Dobijamy powoli do okrągłych 10 numerów. Czemu tak powoli? Czemu Poradnik Extreme nie pojawia się systematycznie? Po przejrzeniu zawartości kazdego z numerów odpowiedź nasuwa się sama. Moi Drodzy, nie sposób zaplanować cyklu magazynu, który zależy w duzym stopniu od kalendarza wydawniczego – Poradnik pojawia się wtedy, gdy zbierzemy dostateczną ilość ciekawych materiałów. "Szczupłe" grono redakcyjne to już przeszłość. Po ogłoszonym ostatnio naborze pojawiło się kilku nowych autorów, którzy być może zagoszczą na stałe na łamach pisma. (...) Pytacie nas gdzie można kupić archiwalne numery Poradnika (przypominam, że prenumeraty nie ma – powód powyzej). Otóż można je zamówić na dwa sposoby, albo poprzez Sklep PSX Extreme (telefon i adres www podane są kilka stron dalej), albo wykorzystując blankiet zamieszczony w miesięczniku PSX Extreme. To tyle w kwestiach formalnych.

Dzlewiąty numer magazynu wypchany jest opisami i poradami, tym razem bez specjału encyklopedycznego, za to na Waszą prośbę powrócił dział "W imadle" (na tapecie seria Metroid). Od następnego numeru powrócą również histone większych firm naszej branzy. A bieżący numer otwiera oczywiście Super Liga, czyli redakcyjne notowanie najlepszych gier – w nich kryje się odpowiedź na Wasze pytania z serii "Która gra jest lepsza?". Kolejne kilkanaście stron zajmuje Poradnia w kilku różnych formach, począwszy od odpowiedzi na wasze pytania, poprzez Tipsy i Triki, Ale jaja! (sekrety w grach), a na FAQ dotyczącym dwóch najnowszych handheldów kończąc. Kolejne sześć stron to pierwszy krok w świecie programowania, w który wejdziecie wraz z Wajperem i jego szkółką, w której tłumaczy, jak zrobić najprostszą grę wideo – Ponga. Wszyscy zainteresowani tematem mogą również spróbować swoich sił w developingu gry, która właśnie zaczęła powstawać pod patronatem Redakcji – szczegóły znajdziecie na forum internetowym (http://forum.psxextreme.info/). Kolejne strony wypchane są już tylko opisami do najlepszych gier z ostatniego półrocza (oprócz Metroid Prime 2: Echoes, który załapał się jako zaległy dodatek do "W Imadle"). Na Wasze życzenie, opisy są bardziej szczegółowe. Piszcie do nas koniecznie, zarówno z pytaniami jak i propozycjami tematów, jakie chcielibyscie zobaczyć w kolejnym numerze. W końcu po to właśnie istniejemy. Do zobaczenia w okolicach końca roku.[ściera]

Kontakt

Znalazłeś błąd w grze, easter egg, masz problemy z przejściem trudnego momentu? Pisz na playmen@psxextreme.pl
Masz problem sprzętowy albo dot. konsol przenosnych? Pisz na kilu@psxextreme.pl
Opinie o magazynie oraz proponowane tematy (do następnego numeru) - pisz na szara@psxextreme.pl
Szkoła programowania - wajper@orenda.pl
Gatunkowo: RPG - zax@psxextreme.pl, wyścigi - loner@psxextreme.pl, przygodowe i sportowe - kuro@psxextreme.pl, bijatyka/seria Tekken - mechtor@psxextreme.pl, seria Soul Calibur - amarao@gazeta.pl

PlayStation 2

BLACK	66	KINGDOM HEARTS 2	60
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY	78	ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	68
DRIVER: PARELLEL LINES	97	SUIKODEN V	84
GTA: LIBERTY CITY STORIES	33	TEKKEN 5	26
GUN	58	TOMB RAIDER LEGEND	90
HITMAN: BLOOD MONEY	81		

Xbox

BLACK	66	GUN	58
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY	78	HITMAN: BLODD MONEY	81
DRIVER: PARELLEL LINES	97	TOMB RAIDER LEGEND	90

Xbox 360

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	41	HITMAN: BLOOD MONEY	81
GUN	58	TOMB RAIDER LEGEND	90

GameCube

METROID PRIME 2: ECHOES	34
GUN	58

PSP POCHET

DAXTER	74

INNE

KURS PISANIA GIER NA GBA	20
W IMADLE - SERIA METROID	30

PORADNIA

PORADNIA - PYTANIA I ODPOWIEDZI	8
WSZYSTKO CO MUSISZ WIEDZIEĆ O TURNIEJACH	18
POCKETY BEZ TAJEMNIC	16
DREAMCAST JAKO KAMELEON	21
Tipsy & Triki	12
ALE JAJA	10

PORADNIA

"Kto pyta, nie błądzi" – to motto Poradni, w której zawsze staramy się w jak najdokładniejszy sposób odpowiedzieć na nurtujące Was pytania. Jeżeli i Ty nie potrafisz poradzić sobie z grą, chcesz czysto technicznej porady albo masz inny problem związany ze światem konsol, nie wahaj się napisać e-maila. Sprawy związane z grami - playman@psxextreme.pl, problemy techniczne - kilu@psxextreme.pl. Zawsze mozesz również przesłać pytanie listownie, na adres Redakcji (podany w stopce) z dopiskiem "PORADNIA". Musisz jednak pamiętać, ze odpowiadamy jedynie na dokładnie opisane problemy. Zapraszamy do lektury! □ [KILu &Play]

HD zamule

"Witam i pozdrawiam całą redakcję. Mam wielką prośbę. Mam problem z gierką The Elder Scrolls: Oblivion na Xboxa360. Gdy zaczynałem grę, wszystko szło jak burza, a teraz, po paru godzinach zabawy, gra chodzi jak żółw. Zanim otworzę drzwi lub jakąś skrzynię mogę iść 3 razy do kibla - ratujcie mnie, bo gierka jest extra, a szkoda mi tego save'a." [Padre]

▶ **Jeśli masz w swoim X360 dysk twardy**, to zadziałać powinien pewien trik. Włącz konsolę bez płyty, by załadował się dashboard. Wsuń płytę i uruchom grę, trzymając 'A" na padzie, aż pojawi się logo Bethesdy. Dzięki temu konsola wykasuje cały cache z dysku (pliki tymczasowe, w teorii mające przyspieszać wczytywanie) i czasy wczytywania skrócą się dośrednio kilkunastu (często mniej) sekund. Oczywiście nie stracisz w ten sposób save'a ani innych danych. [kilu]

VGA Box itp.

"Czy jest jakiś sposób, aby podłączyć konsolę do monitora bez płacenia 150 złotych za VGA Box?" [Krzysztof P., Kluczbork]

▶ **Bez płacenia - oczywiście**, pod warunkiem, ze np. otrzymasz ten VGA Box w prezencie.) A mówiąc poważnie, możliwości jest kilka, ale każda z nich wymaga pewnych inwestycji. Alternatywą dla VGA Boxa mogą być: po pierwsze karta telewizyjna z wejściem cinch lub (lepiej) s-video, po drugie zewnętrzny tuner TV podłączany do komputera lub bezpośrednio do monitora, po trzecie karta graficzna z opcją VIVO, czyli wejściem sygnałów TV. Niestety, każdemu z tych rozwiązań do ideału brakuje bardzo wiele. [kilu]



USB w PS2

"Cześć zg(Red)y". Mam pewien problem. Chciałbym się dowiedzieć, z jakimi grami działa klawiatura i myszka do PS2, ponieważ mój teściu jest zapalonym PC-towcem i nijak nie leżą mu wspaniałe Duale. Posiadam kilkanaście gierek typu MoH, a on jest maniakiem takich strzelanek. Teraz zakupiłem Blacka i stało się – pomóżcie, bo chciałbym, żeby sobie chłop pograł, tylko nie wiem, czy te gry obsługują te akcesoria. Z góry dziękuję." [Marasito]

▶ **Gdy Sony ujawniło** specyfikację PS2, wydawało się rzeczą oczywistą, ze dzięki obecności portów USB w większość tytułów będzie można grać za pomocą zwykłej, pecetowej klawiatury i myszki. I choć rzeczywiście USB okazało się rzeczą przydatną (korzystają z niego m.in. mikrofony do SingStara, pistolet G-Con 2, kamerka EyeToy, kontrolery do Buzza itd.), gier korzystających z dobrodziejstw klawiatury i/lub myszy jest raptem kilkanaście. Należą do nich m.in. Half-Life, Red Faction 2, Soldier of Fortune, Deus Ex, Unreal Tournament, Star



Trek Voyager: Elite Force, Runa: Viking Warlord, Myst 3: Exile, Age of Empires II: The Age of Kings oraz Final Fantasy XI. Dodatkowo część gier korzysta z dobrodziejstw samej klawiatury, za pomocą której możemy np. czatować z innymi Graczami czy edytować nazwiska zawodników. Pozwalają na to m.in. SOCOM I i II, Everquest, Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, Champions of Norrath: Realms of Everquest, Tony Hawk's Pro Skater 3 i 4, Auto Modellista, Midnight Club 2, Modem Groove, Ministry of Sounds, Tnbes: Aenal Assault, ATV2: Offroad Fury, NBA 2K3, gry z serii Madden, NHL, NCAA Football i FIFA oraz Karaoke Revolution.



Nie znaczy to, ze posiadacze pozostałych tytułów muszą się przyzwyczaić do grania padem. Kilkanaście miesięcy temu na rynek trafiła sena produktów SmartJoy FRAG, pozwalająca na podłączenie do PS2 lub Xboxa standardowych, pecetowych klawiatur i myszy ze złączem PS/2. Urządzenie posiada predefiniowane ustawienia dla najpopularniejszych gier, mozemy w nim tez regulować szereg parametrów, w tym obłożenie klawiszy, czułość i martwą strefę w myszce itp. [kilu]

Polerowanie płyt

"Haja. Mam pytanie związane z porysowanymi płytami. Chodzi o to, że posiadałem 2 gry na PSone (oryginalne, strasznie porysowane, nie czytał ich ani Szarak, ani PS2), dałem je do zregenerowania i dostałem piękne, czyściutkie, ale i tak nie mogłem ich uruchomić. No więc po co te regenerację?" [R04, Włocławek]

▶ **Regeneracje jest skuteczna** w przypadku typowych nośników, w których spód płyty ma standardowy, przezroczysty kolor. W przypadku płytek mocno porysowanych i jednocześnie nietypowych, o czarnym (PSone) lub niebieskim (gry na CD dla PS2) spodzie jest spora szansa, ze proces ten w niczym nie pomoze, mimo ze płytki będą wyglądały jak nowe. Dlaczego? Regeneracja w firmach posiadających specjalne urządzenia polega czasem na napyleniu na płytę dodatkowej warstwy przezroczystego tworzywa, które wypełni wszelkie rysy i inne uszkodzenia, a następnie zeszlifowaniu i wypolerowaniu jej tak, by płyta miała taką samą grubość jak na początku. Napylana substancja zwykle jest idealnie przezroczysta (przepuszczająca pełne widmo światła), a co za tym idzie, ma nieco inny współczynnik załamania światła, niż czarny lub niebieski (przepuszczający jedynie podczerwone światło lasera) polimer, używany przez Sony. Efekt - promień lasera w czytniku wciąż załamuje się w wypełnionym przez substancję miejscu, w którym dawniej była rysa. Oczywiście regeneracja takich płytek może być skuteczna, pod warunkiem, że rysy nie są zbyt duże.



W przypadku mniej porysowanych płytek stosuje się inną metodę - specjalna maszyna poleruje płytę, ścierając spodnią, porysowaną warstwę o grubości rzędu pojedynczych



mikronów. Na koniec dodam, ze Twoje płyty mogą nie działać z innego, bardziej prozaicznego powodu. W płytach CD warstwa z danymi znajduje się na górnej warstwie nośnika, przykryta jedynie bardzo cienką warstwą lakieru ochronnego i farbą z nadrukiem (logo gry itp.). Jeśli farba i/lub lakier zostaną choćby lekko uszkodzone, dane zostają bezpowrotnie zniszczone i taka płytka nadaje się już tylko do wyrzucenia. Najbardziej narazone są gry z platynowych edycji, które nie posiadają nadruku. W ich przypadku warstwę ochronną (i dane) uszkodzić może zwykły paproch. Równie destrukcyjne może być pisanie po płycie jakimkolwiek narzędziem (długopisem, cienkopisem...) do tego nie przeznaczonym. Wady tej pozbawione są płyty DVD, niewrażliwe na uszkodzenia górnej powierzchni płyty (warstwa danych znajduje się w nich dokładnie w środku płyty, a nie tuz pod jej górną warstwą). [kilu]

Czyszczenie konsol

" Witam. Jak zawsze pytanko, a mianowicie: co sądzicie o czyszczeniu konsol? Chodzi o to, że moja PS2 strasznie się kurzy i na zewnątrz, i wewnątrz. Ostatnio, gdy ją otworzyłem, laser normalnie gadał z panią Kurz, ale przetarłem i po sprawie. Wydaje mi się, ze powietrzem w sprayu byłoby lepiej, ale teraz jest problem z tym, ze strumień powietrza jest tak silny, ze mógłby uszkodzić konsolę. No więc jakie Wy macie sposoby?" [Levant10, Włocławek]

▶ **O nasze sposoby lepiej nie pytaj** - nie chcemy, by ktoś próbował wprowadzić je w życie (a musisz wiedzieć, ze są bardzo hardkorowe,). Standardowo kurzu najlepiej po



prostu... unikać. Nie stawiać konsoli na podłodze, regularnie odkurzać ją i jej najbliższe otoczenie, nie palić w tym samym pomieszczeniu, ale tez nie zakrywać otworów wentylacyjnych. Twórcy konsol zdawali sobie sprawę, za kurzu nie sposób uniknąć, w związku z czym urządzenia te są tak zaprojektowane, by dostający się do środka "syf" im nie szkodził. Powietrze w sprayu skutecznie czyści otwory wentylacyjne i inne elementy konsoli, ale używane nieumiejętnie może bardziej zaszkodzić niż pomóc. W końcu kurz, który przedmuchujesz, musi się gdzieś wydostać - część wyleci "drugą stroną" konsoli, reszta powiązi w różne zakamarki, np. pod nóżki układów scalonych lub do czytnika. Nie muszę chyba mówić, jaki może to mieć wpływ na konsolę (szczególnie przy duzej wilgotnosci powietrza). Co prawda tuz po takim czyszczeniu nic się nie stanie, jednak w parspektywie czasu zalegający w tych miejscach kurz moze okazać się zabójczy. A jak radzą z tym sobie specjaliści? Przede wszystkim nie czyszczą całej konsoli,

ISSN 1644-1125 INDEX 372129

Wydawca:
Grupa 69
40-087 Katowice,
ul. Sokolska 65

ROK 6 · Numer 1/2006 (9)

Adres Redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax 0-32-2080326

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ściersk; sciera@psxextreme.pl

Redakcja:
Tomasz Staroń (Star), Jakub Szarleja (KiLu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Marcin Kosman (Koso), Michał Mazur (Mazzi), Maciej Żmudo-Adamski (Kali), Artur Salwarowski (Mutti), Łukasz Szewczyk (Loser), Tomasz Kozieł (HIV), Przemysław Małecki (M@jk), Mariusz Ludwiński (Nema), Łukasz Kujawa (Dżuja), Damian Matyesik (Mashter), Bartosz Dawidwoski (Zax), Łukasz P. Kowalczyk (Wajper), Komoda, Amer, Sentinel, Dawid Troczykowski, Humano, Marlon, Mateusz Ruszczyk

Projekt graficzny i DTP
Magdalena i Przemysław Ściersy oraz Andrzej Błaszczyk i Mariusz Wawrzyk

Rysunki
Niki nic nie narysował

Korekta tekstów
Marcin Kosman

Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majowski (Kujat)

Numery archiwalne:
prenumerate@psxextreme.pl

tel.(0-32)258-50-64
fax (0-32)2010325 w.329

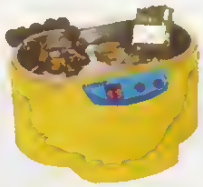
Dyżury:
wtorek godz.13-15,
czwartek9-11

Druk: Tolek

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zrodukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

tylko jej poszczególne elementy - oddzielnie obudowę, zasilacz, płytę głowną, czytnik i moduł lasera. Z grubsza robi się to pędzelkiem (koniecznie z materiału, który się nie elektryzuje!) oraz sprężonym powietrzem (powietrze w sprayu to ostateczność - dużo lepszy jest specjalny kompresor, działający jak odkurzacz).

Do dokładnego czyszczenie mocno zabrudzonych elementów dobrze wyposażone serwisy używają specjalnych wanienek

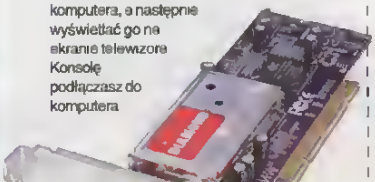


ultradźwiękowych oraz kąpieli w alkoholu izopropylowym lub w podobnej, obojętnej elektrycznie substancji (jeśli zabrudzenia są mocne, czasem najpierw używa się wody destylowanej). To zresztą całkiem niezły (choć nie zawsze skuteczny) sposób na odratowanie zużytego lasera. Pamiętaj, by nie robić tego samemu - w module lasera znajduje się specjalny żel (element "zawieszenia" soczewki), którego wypłukanie może się źle skończyć zarówno dla czytnika, jak i samej konsoli. [kilu]

Jak robić screeny z gier?

"Cześć, po tej stronie Artur. Mam mały problemik - chciałbym podłączyć konsolę do PC, ale nie wiem, jak się za to zabrać. Na forum czytałem, że potrzebna jest karta telewizyjna. Posiadam kartę TV Aver Media, ale czy potrzebne są mi jakieś kable, żeby połączyć komputer z konsolą? I czy po prostu mogę cinche podłączyć wprost do komputera? Chciałbym ściągnąć kilka screenów z gier. Będę z niecierpliwością czekał na odpowiedź." [Artur]

▶ **Rzeczywiście**, za pomocą karty TV możesz przesyłać obraz z konsoli do komputera, a następnie wyświetlać go na ekranie telewizora. Konsolę podłączasz do komputera



bezpośrednio za pomocą kabla cinch. Żółty wtyk wpinasz do karty, natomiast biały i czerwony albo do wieży, albo (jeśli chcesz mieć dźwięk z konsoli na PC) za pomocą przejściówki do wejście LineIn w karcie dźwiękowej - poproś w sklepie o przejściówkę z dwóch wtyków cinch na jeden wtyk jack stereo 3,5. W tym ostatnim przypadku musisz jeszcze włączyć wejście LineIn w ustawieniach karty dźwiękowej. By uzyskać obraz lepszej jakości, musisz dokupić do konsoli kabel S-Video (pod warunkiem, że Twoja karta posiada takie wejście). By to wszystko działało, potrzebujesz jeszcze odpowiedniego oprogramowania. Różne karty korzystają z różnych programów dostarczonych przez ich producentów - zwykle wystarczy wybrać tryb A/V albo wejście Video, by cieszyć się obrazem z konsoli na komputerze. Większość kart współpracuje też z darmowym programem DScaler. Oprogramowanie tego typu (DScaler również) pozwala nie tylko na wyświetlanie obrazu - można robić screenshoty, czy nawet kręcić filmiki. To ostatnie wymaga jednak bardzo szybkiego komputera, szczególnie jeśli obraz ma być od razu kompresowany (nie polecam - lepiej zrobić to później) np. do formatu DivX. Dodam jeszcze, że karta telewizyjna to tylko jedno z kilku rozwiązań umożliwiających przesyłanie obrazu z konsoli do komputera. Inna to zewnętrzny tuner TV (podłączany konieczne do komputera nie bezpośrednio do monitora) oraz karta graficzna z VIVO. Niestety, w przypadku wszystkich wyżej opisanych metod obraz daleki będzie od ideału (lepszą jakość zapewniają jedynie drogie, profesjonalne karty video). Winę za to ponosi konieczność usuwania przeplotu (obraz na ekranie TV wyświetlany jest z przeplotem, na monitorze - bez niego), co wiąże się z obniżeniem rozdzielczości i ostrości, a także pojawieniem się zniekształceń i rozmyć przy bardziej dynamicznych scenach. Niemniej do zastosowań domowych typu wyciąganie screenów jakość powinna być wystarczająca. [kilu]

PSP i martwe piksele

"Witam HIVa i innych zg(Red)ów! Mam pewne pytanko. Otóż mam na ekraniku mojego PSP jakiś dziwny piksel. Czytałem dużo o hotach oraz deadach i wiem, że dead to czarna kropka widoczna na białym tle, a hot - kolorowe na czarnym tle. A moja jest chyba wyjątkowa. Widać ją zawsze na jasnym tle (i często na ciemniejszym), a ma kolor chyba czerwony. Chyba, bo nie udało mi się tego stwierdzić do końca. Na niektórych tłach jest czerwona (np. żółte tło), a na niektórych czarna. A jak ustawiłem czerwony pulpit w PSP, nie było jej widać wcale. Jest to prawie na środku i najbardziej widać ją w Pro Evo 5 (trochę mnie to denerwuje). Co to za piksel? Konsolę kupiłem we wtorek w sklepie dla idiotów (MM). Jest podstawa, żeby to wymienić? Czy w ogóle zgodzą się na wymianę? Proszę Cię o szybką odpowiedź i z góry dziękuję." [mail]

▶ **Możliwych wad i uszkodzeń** pojedynczych punktów na matrycy LCD TFT jest wiele, zwyczajowo większość z nich określa się mianem hot-pixeli. Jak wiesz, ekran LCD składa się z szeregu punktów (pikseli). W ich przypadku sprawa jest prosta - punkt świecący na biało niezależnie od sytuacji to hot-pixel, natomiast pozostający wygaszony (czarny) - dead-pixel (martwy piksel). To jednak nie wszystko. Każdy z tych punktów złożony jest z trzech mniejszych pikseli (sub-pixel) w kolorach RGB (czerwony, zielony i niebieski) - to dzięki mieszaniu tych kolorów w odpowiednich proporcjach na ekranie da się wyświetlić miliony barw i odcieni. Sytuacja komplikuje się, gdy jeden z sub-pixeli jest uszkodzony - martwy (dead) lub stale aktywny (hot lub stuck, czyli zablokowany). Objawy wówczas są dość nietypowe - piksel posiadający taką wadę jest widoczny tylko w specyficznych sytuacjach i może przyjmować różne barwy, w zależności od koloru tła.

Nie wszystkie uszkodzenia rzucają się w oczy - zdarza się, że ekran posiada kilkanaście białych "kropek", jednak widoczne są one tylko wtedy, gdy ekran jest czarny. W żaden sposób nie przeszkadzają one wówczas w graniu. Bywa też, że pod szybką ochronną znajdują się mikroskopijne pyłki kurzu - czasem łatwo je pomylić z uszkodzonymi pikselami. Nie radzę jednak próbować ich usuwać - wymaga to zdjęcia przedniej części obudowy, co zwykle kończy się dużo większą ilością pyłków i paprochów, niż na początku. Łatwo też coś w ten sposób uszkodzić.

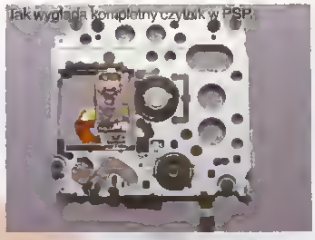
Czy sklep powinien wymienić sprzęt posiadający tego typu wadę? Teoretycznie z reklamacją nie powinno być problemu, pod warunkiem, że powołasz się na na gwarancję, lecz na niezgodność towaru z umową (w momencie zakupu nie zdawałeś sobie sprawy z wady). W praktyce różnie z tym bywa. [iolu]

Czytnik azwenkuja

"Witajcie, zg(Red)y. Mam kłopot z konsolą PSP. Gdy wsadzę dysk UMD do czytnika, konsola wczytuje grę, ale po chwili słychać pykanie. Co mam zrobić? Czy to laserek? Jeśli tak, to ile kosztuje? POMOCY!" [Paweł W., mail]

▶ **Problem** z dużą dozą prawdopodobieństwa dotyczy lasera. Zużycie jest moim zdaniem mało prawdopodobne - podejrzewam, że przyczyną jest raczej jakiś paproch, który dostał się do głowicy lasera. Jeśli sprzęt jest na gwarancji, niezwłocznie udaj się do sklepu.

Tak wygląda kompletny czytnik w PSP.



Jeśli nie - możesz spróbować dalikatnie przedmuchać mechanizm i okolice soczewki powietrzem w sprayu, ewentualnie zanieść sprzęt do tachowca, który przemyje głowicę w wannce ultradźwiękowej. W ostateczności czeka Cię wymiana głowicy - taka przyjemność będzie Cię prawdopodobnie kosztować ponad 50% wartości konsoli. Dodam, że uszkodzenia lasera to w przypadku PSP rzadkość. Zwykle przyczyna leży nie po stronie sprzętu, lecz sposobie jego traktowania. Noszenie konsoli luzem w plecaku czy kieszeni na pewno nie wpłynie pozytywnie na żywotność sprzętu. Palenie przy niej też nie. [kilu]

Twardziel do PS2

"Siemasz, Stary Parapecie! Pytanko mam do Ciebie - ile kosztuje dysk twardy do PS2? I gdzie można go kupić? Proszę, odpisz jak najszybciej! Dzięki, algatorze."
[Szatan z siódmej klasy]

▶ **Do PS2 dostępne były oficjalnie dwa dyski** - jeden sprzedawany był w zestawie z systemem operacyjnym Linux (w jego skład poza dyskiem wchodziły dodatkowo Network Adaptor, klawiatura, myszka oraz kabel VGA do podłączenia konsoli do monitora, działający tylko z załączonym oprogramowaniem), drugi (Maxtor o pojemności 40 GB) dodawany był do Final Fantasy XI. Żaden z nich nie był nigdy dostępny w normalnej dystrybucji w Europie (FFXI nie wyszedł w PAL-u, natomiast Linux Kit dostępny jest jedynie przez Internet, m.in. na oficjalnej stronie www.linuxplay.com), więc teoretycznie temat twardego dysku do PS2 nie istnieje, bo takowego nie ma! Ale, no właśnie - do tej konsoli pasuje większość pecetowych "twardzieli" z interfejsem ATA (nie pasują za to SATA). Do "dużej" PS2 podłączysz jedynie za pomocą Network Adaptora, który dodatkowo pozwoli Ci na grę przez Internet (NA posiada takie samo gniazdo, jak typowa karta sieciowa, istnieje też wersja wyposażona w klasyczny modem telefoniczny). Z konsolą działają dyski marki Maxtor, większość Samsungów i Seagate'ów (z wyjątkiem najnowszych modeli), problemy swego czasu sprawiały za to dyski Western Digital. Nie ma sensu kupować dysku większego niż 120 GB (czyli od 160 GB w górę), ponieważ w ich wypadku

Dysk z podłączonym Network Adapterem.



konsola obsłuży i tak jedynie maksymalnie 137GB. Zdarzają się dyski, które mają nieco inny rozstaw złącz i nie da się ich podłączyć bezpośrednio do Network Adaptora. W ostateczności możesz wówczas rozkręcić NA i podłączyć dysk bezpośrednio do odczepionych od obudowy NA wtyków (musisz przy tym uważać, by nie uszkodzić taśm sygnałowych). Pamiętaj też, że taki dysk nie ma zbyt wielu zastosowań - w zasadzie jedynym jest gra w Final Fantasy XI, a także możliwość odpalania wybranych gier z dysku za pomocą programu HDLoader.

Nieco inaczej wygląda sytuacja w przypadku małej wersji PS2 (Slim). Do niej podłączysz jedynie dysk w specjalnej kieszeni z interfejsem USB. Standardowe, duże dyski z PS2 wymagają dodatkowego zasilacza, natomiast ich mniejsze, 2,5-calowe odpowiedniki z laptopów często mogą działać bez dodatkowego zasilania (czasem ich kieszenie wyposażone są w dwie wtyczki USB - podłączasz wówczas obie). Dyski podłączane przez USB są wolniejsze (konsola posiada jedynie interfejs USB1.1), działa też z nimi znacznie mniejsza liczba gier. [kilu]

Miniaturowy dysk w kieszeni USB



Xbox 360 i net

"Ave! Mam kilka pytań odnośnie podłączenia trzystaseśćdziesiątki do Netu. Nie jestem w żadnej osiedlowej sieci, mam modem Thomsona Speed Touch 330 (jest jedno wejście na kabel RJ45) i Neo 512. I teraz, żeby podpiąć konsolę do Netu, muszę kupić ruter i wywalić tego Thomsona, czy wystarczy, że kupię kartę sieciową i zostawię modem? Prosiłbym też o podanie jakichś nazw rutera/karty sieciowej. Jakie musi spełniać "normy" taki ruter/karta, żeby można było grać bez żadnych lagów i zerwań połączeń. Z góry dziękuję i pozdrawiam!" [sober999]

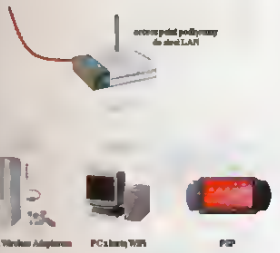
▶ **Ponieważ podobne pytanie pojawiają się** często, pozwól, że rozwinę temat SIECI OSIEDLOWE. Posiadacze Internetu w sieciach osiedlowych (gdy Net doprowadzony jest kablem z końcówką RJ45) są w najlepszej sytuacji - często mogą oni podłączyć taki kabelek bezpośrednio do X360. Jeśli dostawca Internetu pozwala na dołączenie jedynie urządzenia o określonym, konkretnym adresie MAC (jest to numer przypisany każdemu urządzeniu pracującemu w Sieci, także konsoli X360), należy mu ten numer podać. Jeśli do takiej Sieci ma być podłączonych kilka urządzeń, należy dokupić switch (pod warunkiem, że dostawca pozwala na rozdzielanie sygnału, co zdarza się rzadko) lub ruter, który utworzy podsieć i podzieli sygnał na cztery komputery. Można też rozdzielić sygnał za pomocą PC, jednak nie polecam tego rozwiązanie (konieczność instalacji dwóch kart sieciowych i włączanie komputera za każdym razem, gdy sieć w konsoli ma działać). Alternatywnym rozwiązaniem jest przekładanie kabla z PC do konsoli i vice versa, jednak jest to rozwiązanie mało wygodne i nieeleganckie.

INTERNET Z KABLÓWKI / NEOSTRADA

Nieco inaczej wygląda sytuacje w przypadku posiadaczy Internetu w sieciach kablowych lub ADSL (np. Neostrada). Sieci takie korzystają ze specjalnych modemów, zwykle wyposażonych wyłącznie w wyjście USB (z tego co wiem, należy do nich także Speed Touch 330, który wbrew temu, co napisałeś, nie posiada wyjścia RJ45). W tej sytuacji podzielam łącza może się zająć komputer - Internet podłączamy do PC za pomocą wspomnianego modemu kablem USB, natomiast konsolę podłączamy do komputera za pomocą krosowanego kabla sieciowego (należy udostępnić połączenie sieciowe w PC). Wadą tego rozwiązania jest konieczność włączania komputera zawsze, gdy chcemy podłączyć konsolę do sieci. Jeśli modem posiada wyjście na kabel sieciowy z wtyczką RJ45, można do niego podłączyć klasyczny router, do routera natomiast - komputer i konsolę.

istnieją też modemy ADSL wyposażone w router - wówczas do takiego modemu podłączamy z jednej strony sieć telefoniczną, z drugiej - konsolę i komputer(y).

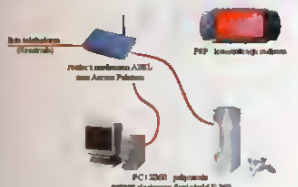
Jest też możliwość podłączenia X360 do Internetu za pomocą bezprzewodowej sieci Wi-Fi. Należy wówczas dokupić do konsoli specjalną kartę Wi-Fi, Wireless Adaptor. Bezprzewodowy Internet dostarczamy za pomocą samodzielnego Access Pointa



Sieć Wireless LAN stworzona w oparciu o Access Point

(podłączanego do Internetu za pomocą kabla sieciowego RJ45) lub routera z funkcją Access Pointa, ewentualnie komputera wyposażonego w kartę sieciową z funkcją AP.

Niezależnie od tego, w jaki sposób dostarczany jest do nas Internet, jeśli posiadamy przynajmniej dwa podłączane do Sieci urządzenia (np. konsolę i komputer), warto się zaopatrzyć w router. Utworzy on w naszym



Optymalny schemat połączeń dla posiadaczy Neostrady. W przypadku sieci LAN schemat wygląda tak samo, z tą różnicą, że ruter nie musi mieć modemu ADSL. Oczywiście wszystkie urządzenia mogą komunikować się bezprzewodowo, pod warunkiem wyposażenia je w karty Wi-Fi.

mieszkaniu wewnętrzną sieć LAN i pozwoli na bezkonfliktowe komunikowanie się z Internetem wszystkim podłączonym do niego urządzeniom (także bezprzewodowo, jeśli posiadać on będzie Access Point). Oczywiście wszystkie urządzenia wymagają odpowiedniej konfiguracji. [kilu]

Pro Evo 5 w Sieci

"Witam! Mam pytanie - jakie gadżety są potrzebne do tego, abym mógł giercować w Pro Evolution Soccer 5 online? W jaki sposób to się podłącza do Netu itd.? Z góry dzięx, peace!" [Patryk P.]

▶Nie napisałeś, o jaką konsolę Ci chodzi. Xbox i PStwo (Slim) posiadają wbudowane karty sieciowe, tymczasem do "duzej" PS2 dokupić musisz Network Adapter. Na Xboxa dostępne są dwie wersje gry - standardowa oraz wersja z roczną subskrypcją Xbox Live, natomiast na PS2 można grać za darmo, jednak jakość łącz jest zwykle gorsza. Czego potrzeba, by móc grać online? W zasadzie większość sposobów opisałem w odpowiedzi na poprzednie pytanie. Jako że Xbox i PS2 posiadają standardowe karty sieciowe (podobnie jak Xbox 360), można do nich podłączyć jedynie Internet dostarczony przez kabel z najpopularniejszą wtyczką RJ45. Jeśli masz Neostradę, musisz podłączyć konsolę do komputera wyposażonego w dodatkową kartę sieciową albo (lepsze rozwiązanie) dokupić ruter z modemem ADSL. Możesz też podłączyć konsolę bezpośrednio do modemu kablowego (Internet z kablówki), pod warunkiem, że ma on odpowiednie wyjście. Jeśli korzystasz z osiedlowej sieci LAN, możesz podłączyć konsolę bezpośrednio do niej (w opcjach wpisujesz wówczas parametry dostarczone przez dostawcę Internetu), ewentualnie dokupić ruter i do niego podłączyć komputer i konsolę. [kilu]

PS2 do PC?

Pyt. Witam! Mam pytanko - czy konsolę PS2 można podłączyć pod PC? Jeżeli tak, to jakiego kabla trzeba użyć? [DMC82II]

▶Nie ma to jak konkretne pytanie. Oczywiście, że możesz podłączyć PS2 do PC. Możesz użyć w tym celu skrosowanego kabla sieciowego (żeby grać online), specjalnego kabla USB do łączenia dwóch hostów (przenoszenia danych np. między komputerem a kartą pamięci), a także kabla cinch lub s-video (przechwytywanie obrazu przez komputer wyposażony w wejście video - patrz jeden z poprzednich listów). Byłbym zapomniał - możesz też podłączyć biały i czerwony cinch do karty dźwiękowej, celem przechwycenia dźwięku z konsoli. [kilu]

PS2 a component

"Mam zamiar kupić nowy telewizor (kineskopowy 29', na HDTV to mnie jeszcze nie stać). Mam kilka pytań odnośnie kabla Component i PS2. #1. Czy taki kabel można podłączyć do klasycznego telewizora kineskopowego? #2. Czy taki kabel obsłuży wszystkie gry bez Progressive Scan? #3. Ile takie cudo kosztuje i gdzie można taki kabel kupić? #4. Czy ten kabel ma osobne złącze na kabel audio (mam głośniki pod cinch)?" [Tomasz "holzoff" Pakuła]

▶Zacznijmy od tego, że kineskopowy TV również może być zgodny z HDTV, choć ilość takich modeli można policzyć na palcach jednej ręki. Większość odbiorników kineskopowych oznaczonych w sposób sugerujący obsługę trybu HD jedynie przyjmuje tego typu sygnał, a na ekranie wyświetla obraz przeskalowany do niższej



Najprostszy kabel Component do PS2

rozdzielczości (np. 576 linii, tymczasem prawdziwe HD to 720p lub 1080i/p). #1. Kabel component podłączysz tylko do TV wyposażonych w takie wejście. Posiadają je tylko lepsze TV kineskopowe. Jeśli taki telewizor nie jest w stanie generować (podkreślam, że chodzi o wyświetlanie na ekranie, a nie tylko akceptowanie takiego sygnału) obrazu w trybie Progressive Scan, daruj sobie taki kabel - równie dobry obraz uzyskasz za pomocą kabla RGB. #2. Tak, Component obsługuje wszystkie gry, za to tylko część gier na PS2 będzie działać w Progressive Scan (w przypadku Xboxa w PS działają wszystkie tytuły). #3. Kabel taki znajdziesz w dobrych sklepach lub na aukcjach internetowych. Koszt jest nieco większy, niż w przypadku dobrego kabla RGB. #4. Tak, kable Component posiadają standardowe wyjście audio w postaci dwóch "cinchów". Więcej informacji na ten temat znajdziecie w PE#107 oraz w poprzednim Poradniku Extreme (gdzie jest wielki matenał na temat wizyjnych "kabli"). [kilu]

Problemy z 16:9

"Siema. Mam pytanie, jak zmienić obraz "TV Type" z 16:9 na 4:3 w PS2 w opcjach "setup" w "display" oglądając filmy DVD? Normalnie jest ona niedostępna. Sposobami opisanymi w instrukcji nie da się jej wyłączyć! Mam model PS2 - 70004 i zwykły telewizor 4:3." [marob]

▶Sprawa jest prosta - rozpocznij odtwarzanie filmu, po czym zatrzymaj je. Dopiero wówczas uzyskasz dostęp do menu, w którym będziesz mógł zmienić tryb wyświetlania na 4:3 (letterbox). Jeśli obraz wciąż będzie miał złe proporcje, zmień kabel. Niektóre kable RGB z przełącznikiem dla DVD wymuszają w TV zły tryb pracy. [kilu]

PSP a gra w Sieci

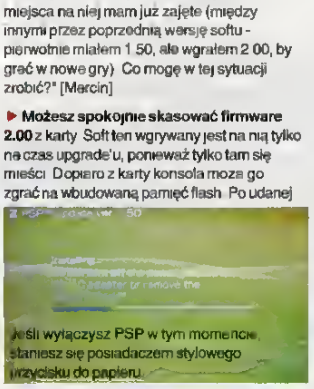
"Mieszkam w małej miejscowości i nie ma tutaj hot spota, nikt kogo znam nie ma też radiowego Internetu. Co mogę zrobić, żeby pograć w Necie na PSP i móc przeglądać strony? Byłbym bardzo wdzięczny, gdybyś mi to napisał w jakimś skrócie. Mam Neostradę (512 kb/s), na granie sieciowe w chwili obecnej mogę przeznaczyć około 250 zł." [Dawid Rozbicki]

▶Masz kilka możliwości. Najprostsza i najtańsza, ale też najmniej wygodna, to zakup karty sieciowej do PC, zdolnej do pracy w trybie Access Pointa (jedną z nich jest Datel WiFi Max, o której pisałem nieco szerzej w PE#107). Wówczas udostępniasz połączenie internetowe takiej karcie i za każdym razem, gdy chcesz się połączyć z siecią, włączasz komputer. Bardziej eleganckim, jednak droższym (choć być może udałoby Ci się zmieścić w 250 zł) rozwiązaniem jest zakup rutera z modemem ADSL i Access Pointem. Taki modem podłączasz bezpośrednio do linii telefonicznej, a także do komputera za pomocą zwykłego kabla sieciowego (ewentualnie bezprzewodowo, jeśli masz w komputerze kartę Wi-Fi). Następnie za pomocą dowolnej przeglądarki internetowej konfigurujesz urządzenie (w ruterze wpisać musisz wszystkie dane związane z logowaniem do Neostrady), włączasz Access Point, ustawiasz zabezpieczania (szyfrowanie WPE i filtrowanie adresów MAC, by nikt nie podpiął się do Twojej sieci) i... to wszystko. Konfiguracja połączenia na PSP powinna przebiec automatycznie, jeśli tak się nie dzieje, wpisujesz ręcznie adres IP z zakresu przydzielonego w routerze. Zaletą tego rozwiązania jest większy zasięg i pełna niezależność od komputera. Alternatywnym rozwiązaniem jest wyposażenie od TP S.A. modemu Livebox, który posiada wszystkie wyżej opisane funkcje i cały szereg dodatkowych bajerów. [kilu]

Update softu w PSP

"Witam i od razu przechodzę do rzeczy. Chcę zrobić upgrade softu w PSP z 2.00 do 2.71. Niestety, mam kartę 32 MB, a większość miejsca na niej mam już zajęte (między innymi przez poprzednią wersję softu - pierwotnie miałem 1.50, ale wgrałem 2.00, by grać w nowe gry). Co mogę w tej sytuacji zrobić?" [Mercin]

▶Możesz spokojnie skasować firmware 2.00 z karty. Soft ten wgrywany jest na nią tylko na czas upgrade'u, ponieważ tylko tam się mieści. Dopiero z karty konsola może go zgrać na wbudowaną pamięć flash. Po udanej



aktualizacji pliki z softem możesz skasować. Jeśli wciąż brakuje Ci miejsca, na czas flashowania przenieś pozostałe pliki z karty na PC, a po udanym flashowaniu przerzuć je z powrotem na konsolę. [kilu]

Monitor LCD nie dla PS2

"Chcę kupić PS2. Nie mam w pokoju telewizora, za to mam kompa i 21-calowy monitor LCD. Ma on wejście DVI i standardowe złącze monitorowe. Jaka przejściówka będzie najlepsza, by podłączyć go do konsoli?" [Manusz]

▶Zapomnij o wszelkiego rodzaju przejściówkach - nie warto. Jakość, szczególnie na monitorze LCD, będzie nie do zaakceptowania. Na CRT byłoby dużo lepiej, ale też słabo. Konsola generuje obraz w stosunkowo niskiej rozdzielczości i z przeplotem. Te "przejściówka"



Przyznaj - nie o taką jakość Ci chodzi, prawda?

(dokładniej mówiąc, jakiś VGA Box) musi usunąć przeplot, co wiąże się ze znaczną utratą ostrości i zmniejszeniem rozdzielki. W dodatku jest drogie (ok. 200 zł). Lepiej kup jakiś TV, choćby 19-calowy. Jakość będzie nieporównywalnie lepsza. [kilu]

Do obcykanego KiLa

"Cześć Kilu. Zwracam się do Ciebie z tymi pytaniami, bo jesteś rzetelny i najbardziej obcykany w sprawach technicznych. Dla Ciebie na pewno są banalne i nie powinny zająć Ci dużo czasu. Pozdrawiam (...) No to jedziemy. #1. Jak podpiąć wieżę do Xboxa? Z tyłu mojej wieży są tylko wejście cinch białe i czerwone, nie wiem czemu reszta jest zasłonięta, np. CVBS, Digital, AV, S-Video. Jest to zabieg fabryczny, czy trzeba wyrwać te osłony? Próbowałem podpiąć przez wspomniane cinche i wszystko działało, tyle tylko że wieża musiała stać bardzo blisko TV. Czy takie podpięcie gwarantuje dźwięk Dolby Digital 5.1, bo wieża jest bardzo dobrej jakości? #2. Czy opłaca się zastosować VGA Boxa przy Xboxie? Jakiego (materiał w nowym Poradniku mi nie wystarcza)? Do czego najlepiej (oprócz HDTV) podpiąć Xboxa, aby uzyskać najlepszy efekt? #3. Jaki kabel RGB jest najlepszy (konkretnie), bo wiele z tych dostępnych na rynku jest opłakanej jakości. #4. Jak podpiąć X-a do PC? Musi być karta sieciowa w PC, czy można przez modem USB? #6. Przy okazji. Przeszukując zasoby Netu natknąłem się na downloaderski serwis X. Czy jest to swego rodzaju szaro-strefowa witryna? Co mi umożliwi zarejestrowanie się tam i czy wybulona kasa na register nie pójdzie w błoto?" [bottom]

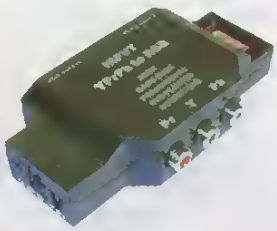
▶Pytanie są proste tylko dla kogoś siedzącego po uszy w tej tematyce. Dla zwykłego śmiertelnika to czarna magia - wierz mi, że redakcja dostaje wiele o niebo prostszych pytań, na które - wydawać by się mogło - odpowiedzieć by każdy Czytelnik PE obudzony w o czwartej nad ranem. Do rzeczy! #1. To, że wieża jest wysokiej klasy, nie ma żadnego znaczenia. Przez cinche prześlesz najwyżej dźwięk w Dolby ProLogic 2, pod warunkiem, że wieża ma 6 głośników i posiada dekodery tego właśnie systemu. Efekt będzie całkiem niezły - to, co ma być z tyłu po prawej stronie, będzie słyszalne właśnie tam, jednak nie będziesz miał pełnej separacji kanałów - dźwięk przeznaczony dla satelit będzie odtwarzany (choć ciszej) także w przednich głośnikach. Wad tych pozbawiony jest dopiero dźwięk Dolby Digital i DTS, przesyłany drogą cyfrową (z Xboxa przez światłowód podłączony do huba optycznego w dobrych kablach RGB - o szczegoły pytaj np. w naszym sklepie). Z tego co mówisz, Twoja wieża ma odpowiednie wejście (ukryte pod zaślepką - pod warunkiem, za to faktycznie zaślepka, a nie fragment obudowy przygotowany z myślą o różnych urządzeniach, w tym także takich bez wspomnianych wejść). Jednak samo wejście

dla światłowodu nie wystarczy - potrzebujesz jeszcze wbudowanych dekoderów DD5 i lub DTS, która w tego typu sprzęcie są raczej rzadko spotykane. Po więcej szczegółów na temat dźwięku przestrzennego i sposobu jego przesyłania odsyłam do poprzednich numerów Poradnika. #2. Stosowanie VGA Boxa rzadko ma sens - jakość zawsze będzie słaba. Jedynym wyjątkiem jest urządzenie, o którym przeczytasz niżej, w odpowiedzi na następną pytanie. Jeśli chodzi o telewizor, najlepszy efekt uzyskasz na ekranie plazmowym o rozdzielczości min. 720p, podłączonym do konsoli za pomocą kabla component i z włączonym w menu konsoli trybem Progressive Scan (koniecznie!). #3. Każdy firmowy kabel RGB ma podobną jakość. Z popularnych produktów najlepsze są m.in. produkty marek: Microsoft, BigBen, Logic3 i MadCatz. #4. Xboxa podłączysz do PC wyłącznie za pomocą kabla sieciowego z końcówkami RJ45 (jeśli łączysz bezpośrednio konsolę z PC, kabel ten musi być krosowany, jeśli używasz switcha lub routera, kabel powinien być zwykły). PC musi być wyposażony w dowolną kartę sieciową. #6. Mam nadzieję, że nie pytasz poważnie. Niezależnie od tego, czy coś ściągniesz, czy nie, pieniądze wydane w taki sposób zawsze będą wyrzucone w błoto. [kilu]

Znowu VGA Box

"Hejka! Często piszecie, że zakup VGA Boxa się nie opłaca, bo obraz będzie słaby. Ostatnio przeglądając sklepy internetowe trafiłem na podobno rewolucyjny Component VGA Box. Na stronie napisane jest, że konwerter działa ze wszystkimi konsolami i pozwala na uzyskanie obrazu HDTV na monitorze z każdej konsoli. I kto ma rację?" [Michał]

▶ **Nie pytaj kto ma rację**, tylko ile prawdy jest w tym, co przeczytałeś w Sieci. Przede wszystkim, wspomniany Component VGA Box



rzeczywiście pozwala na uzyskanie na monitorze komputera obrazu w wysokiej rozdzielczości, bez przeplotu i strat w jakości. Tyle że możliwe jest to tylko w określonych sytuacjach! Aby urządzenie działało, należy podłączyć je do źródła sygnału Progressive Scan za pomocą kabla component (Y/Pb/Cr - Y/Pr/Pb). W przypadku Xboxa to nie problem - konsola ta pozwala na uruchomienie Progressive Scanu w dashboardzie. Tryb ten działać będzie w każdej grze, przy czym doskonała większość tytułów będzie mieć rozdzielczość 480p (czyli na monitorze 640x480), a pewna niewielka część 720p (1280x720). Inaczej jest z PS2 - tu Progressive Scan obsługuje tylko niewielka część tytułów, dodatkowo by uaktywnić ten tryb, trzeba podłączyć konsolę do zwykłego telewizora i dopiero po jego włączeniu przepiąć kable do Component VGA Boxa (!). Takich problemów nie ma z X360 (choć w jego przypadku zdecydowanie lepiej kupić zwykły kabel VGA), nie będzie ich też w przypadku PS3. Sam oceń, czy wspomniane urządzenie Ci się przyda. Jeśli jesteś posiadaczem PS2, raczej sobie odpuść. Pod adresem http://hdgames.net znajdziesz listę gier na konsole z informacją na temat obsługiwanych trybów i nie tylko (rozdzielczości, format obrazu, dźwięk przestrzenny, obsługa trybu online itp.). [kilu]

Slim jest inny

"Czy multitap z PS2 będzie pasował do PS2 Slim?"

▶ **Dobre pytanie!** Wbrew pozorom multitap do PS2 nie pasuje do PStwo (PS2 Slim), ze względu na nieco inne rozmieszczenie portów pada i memorki. Musisz dokupić multitap przygotowany specjalnie z myślą o Slimie... albo poszukać przejściówki jak na obrazku, dzięki której podłączysz do PStwo multitap od "dużej" PS2. [kilu]



Kangury i prąd

"Hej, tu Wasz prenumerator! Mam malutkie pytanko. Mam okazję kupić DS Lite od "kangurów" (Australia), a wiem, że mają inną wtyczkę - czy mają także inne napięcie? Bo chciałbym kupić, ale nie chcę spalić konsolki... Proszę, pomóż.

▶ **Napięcie jest takie samo**, jak u nas (zasilacz akceptuje zakres 110-240V), różni się jedynie wtyczka - posiada ona dwa płaskie bolce, przekręcone w przeciwne strony o 45 stopni (i 90 stopni względem siebie). Zakup tego typu przejściówki może być u nas trudny, najlepiej więc będzie, jeśli kupisz europejski zasilacz. Istnieją też rozwiązania alternatywne (niektórzy posiadacze Lite'ów wyginają bolce kombinerkami tak, by były ustawione równolegle względem siebie - dzięki temu można zastosować przejściówkę dla urządzeń z USA), jednak ZDECYDOWANIE ich nie polecam - możesz w ten sposób wywołać pożar lub nawet stracić życie, jeśli niechcący złapiesz za odsłoniętą część bolca.



Tak wygląda australijska wtyczka.

HDTV

"Czy ktoś może mi z praktyki powiedzieć, czy między rozdzielczością 852x480 a 1024x768 w typowych zastosowaniach rzeczywiście widać różnicę w jakości obrazu?" [sesam]

▶ **Wyraźna różnica** widoczna jest niemal w każdym przypadku - gdy oglądasz telewizję z kablówki lub tunera satelitarnego, gdy oglądasz film na DVD i gdy grasz na konsoli. Standardowa rozdzielczość dla sygnału PAL to w tym wypadku 576 linii - skoro TV ma ich 480, to spora część detali musi zostać bezpowrotnie utracona. Wad tych pozbawiony jest TV z matrycą 1024x768, która co prawda również wymaga skalowania, jednak jakość obrazu spada jedynie minimalnie, a ilość detali się nie zmienia. Najlepiej kupić TV z ekranem o rozdzielczości 1280x720 - wówczas w przypadku sygnału HD unikniesz skalowania, a obraz będzie ostry jak żyleta. Niestety, póki co odbiorników tego typu jest mało i są one bardzo drogie. [kilu]

Jak nakleić folię?

"Siemka! Przyszła do mnie własnia oryginalne folie ochronne Hori na ekran PSP i mam problem z jej nałożeniem - "krzaki" w instrukcji skutecznie mi to utrudniają. Wiesz może, jak mam to zrobić?" [MaciejPN]

▶ **Teoretycznie każdą folię** ochronną zakłada się w taki sam sposób. W praktyce różnice mogą być kolosalne i zależą one od Twoich umiejętności, warunków otoczenia i jakości folii. Do firmowych produktów dołączana jest zwykle specjalna, plastikowa karta do równomiernego dociskania folii przy nakładaniu. Jeśli jej nie masz, użyj podobnego narzędzia - np. karty telefonicznej, dowodu osobistego lub sztywnej i równo przyciętej tektury. A jak przebiega cały proces? Najpierw odkrajasz zaznaczony np. czerwoną kreską narożnik warstwy zabezpieczającej. Jeśli strony nie są oznaczone, nie próbuj odkrajasz narożnik jednej z warstw zabezpieczających - jeśli folia pod nim nie będzie sprawiała wrażenia "gumiastej" w dotyku, to znaczy, że to "góra". Następnie przykładasz folię równo (sprawdź sto razy, że jest prosto) do ekranu PSP i zdecydowanym, nie za wolnym ruchem odklejasz resztę warstwy zabezpieczającej. W tym samym czasie (jeszcze zanim odkleisz całą warstwę zabezpieczającą) równomiernie dociskasz kolejne fragmenty folii do ekranu PSP, konsekwentnie, bez zatrzymywania się i odklejania już trzymających się fragmentów (w przeciwnym razie powstaną brzydkie smugi). Samo nakładanie (gdy już folia jest poprawnie ułożona) powinno trwać maksymalnie kilkanaście sekund. Poprawnie nałożone folie dobrej jakości jest niewidoczna - nie ma żadnych pyłków, pęcherzyków, nierówności, załamań, kresek, jednocześnie maże się mniej, niż niczym nie zabezpieczony przedni panel PSP. Cały proces najlepiej przeprowadzać w pomieszczeniu bez kurzu. Doskonale nadaje się do tego łazienka, w której przed chwilą ktoś brał gorący prysznic lub... wnętrze lodówki. Poważnie! [kilu]

MP3 w PSP a baczy

"W kilku PSP napisałeś kiedyś, że odtwarzacz MP3 w PSP ma niezłą jakość. Faktycznie jest wporzo, ale denerwuje mnie, że jak zrobię głośniej, to bas staje się dużo słabszy. Można z tym coś zrobić?" [xxx]

▶ **Można... kupić wzmacniacz** słuchawkowy, czyli specjalne urządzenie, kosztujące zwykle minimum kilkaset złotych. Opisany przez Ciebie "problem" jest zjawiskiem całkowicie normalnym. Urządzenia przenośne mają bardzo niewielką wyjściową moc audio (zwykle maksymalnie kilkanaście mW - miliwatów - na kanał). Teraz krótka lekcja fizyki. Załóżmy, że przy mocy 5 mW słyszysz tony niskie i wysokie z taką samą głośnością. Zwiększasz moc do 10 mW i... tony niskie zanikają, a wysokie zostają uwydatnione. Dlaczego? Nie jest to wada sprzętu, lecz specyfika fali akustycznej - tony wysokie potrzebują znacznie mniejszej mocy, by były dobrze słyszalne. Im większy poziom głośności, tym bardziej słyszalne stają się tony wysokie i tym bardziej zanikają tony niskie. Tylko dobrej klasy odtwarzacze mają tak dobraną charakterystykę, by przydział mocy dla konkretnych częstotliwości zmieniał się wraz z poziomem głośności. [kilu]

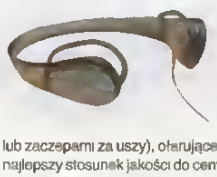
Słuchawki... ale do czego?

"Chciałem kupić słuchawki do PSP, jednak nie wiem, jakie będą najlepsze. Możesz coś mi polecić? Myślałem o Logitechach, bo wyglądają porządnie i kosztują dużo mniej, niż Koss czy Sennheiser." [Manusz]

▶ **Wszystko zależy od tego**, czego wymagasz od takich słuchawek i do czego chcesz ich używać.



Najlepsze, ale też najdroższe rozwiązanie to duże słuchawki "z pałąkiem", obejmujące całe uszy. Tego typu sprzęt wymaga jednak odpowiedniej mocy, w związku z czym PSP może na nich grać cicho. Dodatkowo są one duże i niewygodne. Za to zdecydowanie najlepiej odtwarzają średnie oraz niskie tony i są najmniej szkodliwe dla słuchu.



Nieco tym wyższe będą też mniejsze słuchawki nauszne (z pałąkiem lub zaczepami za uszy), oferujące chyba najlepszy stosunek jakości do ceny, jednocześnie nie tyle małe, by wyjście z nimi na ulicę nie stanowiło problemu. Takie słuchawki nie tłumią zbyt skutecznie dźwięków otoczenia, za to zapewniają głęboki, czysty dźwięk.



Równie dobrą jakość dźwięku oferują słuchawki dokanałowe - malutkie "pchełki" wsuwane bezpośrednio do kanału usznego. Są one jednak dość drogie i skutecznie tłumią dźwięki docierające z zewnątrz, nadają się np. do tramwaju, ale już chodzenie z nimi po ulicy zdecydowanie nie polecam.



Ostatni z typów to słuchawki douszne - klasyczne "pchełki". Mają one największą wadę - dźwięk z nich jest zwykle szorstki, pozbawiony średnich oraz niskich tonów, a co same bardzo słabo tłumią dźwięki z otoczenia. W związku z czym ustawiamy dużo większą głośność, co działa destrukcyjnie na nasze uszy (nie przesadzam!).



Wyjątkiem stanowią m.in. słuchawki Sony z serii Groove, łączące zalety słuchawek dousznych i dokanałowych. Znasz już najważniejsze cechy poszczególnych typów słuchawek. Sam zdecyduj, które z nich będą Ciebie najlepsze. Ze swojej strony polecić mogę słuchawki Sony Groove (dowolny model), dokanałowe Logitechy, a także nauszne słuchawki Logitech, Philips i Thomson. Ich cena jest przyzwoita, a jakość w zupełności wystarczająca. [kilu]

Krwiaty przeciwnik

"Cześć! Na początku dzięki za podpowiedzi do Ace Combat. Mam następny problem, tym razem z grą Bloodrayne. Jak pokonać gościa imieniu Beliar? Podejrzewam, że jest to ostatni boss, ale nie umiem go posłać na tamten świat. Na początku walki odbieram mu trochę energii, ale potem nic - oprócz tego, że robi się coraz większy i wciąż ginę. Za wszelkie wskazówki wielkie dzięki!" [apniakps2, e-mail]

▶ **Na dobrą sprawę** pojedynek składa się z walk z dwoma przeciwnikami. Na początku odpuść sobie walkę z Wulfem i zajmij się Beliarem, który jest silniejszym przeciwnikiem - odpornym praktycznie na wszystko. Ma jednak pewien czuły punkt - serce. Strzelanie w to miejsce jest jednak bardzo trudnym zadaniem, bo choć granaty nadają się do tego świetnie, jednak masz ich ograniczoną ilość. Na początku walki Wulf będzie bardziej zainteresowany strzelaniem w Beliera niż w Ciebie, co jest dobrym momentem na poszukanie właściwego miejsca do oddania strzałów prosto w serce. W końcu nadejdzie moment, gdy Beliar stanie się strasznie wielki (podczas walki cały czas rośnie), a co za tym idzie, jego serce automatycznie stanie się większe, stanowiąc łatwiejszy cel. Jednocześnie przeciwnik będzie tak olbrzymi, że bardzo ciężko będzie Ci od niego uciec. Dlatego też musisz atakować go bardzo szybko i często, bo jeżeli urośnie do maksymalnych rozmiarów, po prostu zginiesz (włączy się wstawka FMV). Po walce przyjdzie Ci zmierzyć się jeszcze z Wulfem. Jest on również bardzo niebezpieczny, ale nie jest tak mocnym przeciwnikiem jak ten poprzedni. Za pierwszym razem, gdy go uderzysz, upuści swoje MG32. Od tego momentu będzie uciekał i poszukiwał nowej broni i oczywiście atakował Cię. Wulf jest najbardziej niebezpieczny z bliskiej odległości, ponieważ jego ataki pozbawione są bardzo dużo energii. Jeden lub maksymalnie dwa Bloodrage (siekaj go, aby odnowić pasek) powinny powalić go na ziemię. [Play]

EyeToy na PC?

"Ponoć EyeToy może służyć jako kamerka internetowa. Jeśli to prawda, to czy dobrze funkcjonuje, jakiej jakości jest obraz i skąd wziąć opis i sterowniki do instalacji kamerki na PC?" [KOMODO, forum PE]

Tak, to prawda - Twój Eye-Toy może spokojnie posłużyć jako pełnoprawna kamerka internetowa. Funkcjonowanie kamerki jest jak najbardziej poprawne, obraz jest naprawdę dobrej jakości (brak rozmazywania przy poruszaniu kamerką). Powiem nawet więcej - jakość obrazu jest nieadekwatna do ceny EyeToya, bo za "zwykłe" kamery internetowe zapłacibyś 150-200 zł. Jak sam wiesz, EyeToy służy przede wszystkim do grania na konsoli, omawiana opcja jest zatem dodatkową zaletą. Pełny opis instalacji a także potrzebne sterowniki znajdziesz po adresami: http://www.konsola.pl/hardware.php?art_id=205 lub http://www.consoleo.internauci.pl/ogm/hot-eyetoynapc.html. Miłego użytkowania! [Play]

Problem w... orientacji

"Zacząłem się w grze Fahrenheit w momencie gdy steruje się małym dzieckiem (wspomnienia na cmentarzu). Muszę dostać się do hangaru. Przeszedłem już dziurę w płocie, ale dalej nie wiem jak iść, aby dostać się do hangaru. Nadjeżdża ciężarówka, ale pójście równolegle z nią również nic nie daje, bo i tak mnie zobaczą. Co robić?" [Tytek, forum PE]

W momencie, gdy przyjedzie ciężarówka, musisz iść cały czas obok niej - oczywiście w taki sposób, aby nikt Cię nie zobaczył. Mniej więcej w połowie drogi należy skręcić w stronę hangaru, bo w innym wypadku ciężarówka po jakimś czasie skręci w prawo do bramy - tam natomiast stoi żołnierz, który Cię zobaczy. [Play]

RGB i SNES

"Hej KILu! Po podłączeniu oryginalnego kabla RGB od GameCube'a do SNES-a i odpaleniu gry obraz na chwilkę robi się bardzo ładny, a po ok. 2-3 sekundach następuje głębokie ściemnienie (przeważnie po zniknięciu logo Nintendo). Testowałem to na 2 SNES-ach, 2 telewizorach i 2 różnych kablach RGB (oryginał i sunflex) - zawsze to samo. W czym może być problem?" [lindberg]

SNES (przynajmniej w wersji amerykańskiej, ale być może w PAL również) ma nietypowe wyjście RGB - jest na nim poza samym sygnałem pewne napięcie stałe. Tego typu efekt mimo to nie powinien występować, bo z tego co się orientuję w większości kabli linie R, G i B są filtrowane za pomocą kondensatorów. Mimo to możesz spróbować dołączyć dodatkowo (najlepiej zrobić to we wtyczce Euro, gdyż tam masz najwięcej miejsca - piny RGB to 7, 11 i 15), szeregowo po jednym kondensatorze o pojemności 220uF. Oczywiście wymaga to użycia lutownicy. Możesz też spróbować odłączyć piny 16 oraz ewentualnie 20 we wtyczce Euro i ręcznie wymusić tryb RGB w TV, jeśli masz taką możliwość. To też może pomóc. [kilu]

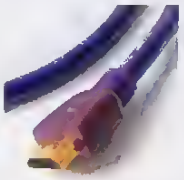
Co do dźwięku z PS3?

"W sumie nie wiem, czy mi odpiszesz, ale chociaż spróbuję. Stoję właśnie przed wyborem amplitunera do kina domowego, w którego centrum znajdzie się PS3. I tu pojawia się mój dylemat - w jaki sposób będzie wyprowadzony dźwięk w formie cyfrowej? Na Wikipedii wyczytałem, że w standardzie SP/DIF, ale chciałbym się upewnić (to jest chyba inny typ złącza niż w PS2, tak?). Krótko mówiąc, co powinien posiadać amplituner, aby móc go wykorzystać przy dźwięku z PS3?" [Krzynek1]

Informacje zamieszczone w Internecie (w tym na Wikipedii) mogą zrobić jeszcze większy mętlik w głowie, jeśli nie wiadomo się dokładnie, czego się szuka. Rzeczywiście, dźwięk w PS3 przesyłany będzie w standardzie SP/DIF, podobnie jak w przypadku PS2 i Xboxa. Standard standardem, ważniejsze jest medium, którego konsola używa do przesyłania danych. W przypadku wspomnianych konsol (włączając PS3) jest to światłowód (poprawnie zwany interfejsem TOSLink). W przypadku PS3 będzie też można wykorzystać złącze HDMI (dostępne niestety jedynie w droższej wersji konsoli), w którym również przesyłany jest dźwięk zakodowany cyfrowo. Podsumowując, minimum to dowolny amplituner z wejściem optycznym (TOSLink IN) i dekoderami Dolby Digital oraz DTS. Optymalnym rozwiązaniem byłby amplituner wyposażony w Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD oraz DTS w wariantach ES i 96/24, ew. dodatkowo Master/HD (dzięki nim sprzęt będzie mógł dekodować dodatkowo przyszłe wersje DTS-a z większą ilością kanałów audio), a także złącza HDMI, ale ze względu na kosmiczne ceny nie mogę Ci dziś polecić sprzętu obsługującego te formaty (nie wiadomo jeszcze, które z nich się przyjmą). [kilu]

PS3 bez HDMI - co tracę?

"Przeczytałem, że PS3 w tańszej wersji nie będzie posiadało złącza HDMI i kilku innych bajerów. Co w ten sposób stracę?" [Marekk]



Brak interfejsu HDMI to największa wada tańszej wersji konsoli. Interfejs tego typu może przesyłać obraz w formacie cyfrowym o rozdzielczości do 1080p włącznie (1920x1080), a także cyfrowy dźwięk. W przypadku tańszej wersji konsoli cyfrowy dźwięk będziesz mógł wyprowadzić jedynie za pomocą klasycznego światłowodu (różnic w jakości nie będzie), obraz natomiast - tak samo, jak w PS2, za pomocą kabla cinch, S-Video, RGB lub component. W przypadku nowych telewizorów liczy się w zasadzie jedynie ta ostatnia opcja - to za jej pomocą prześlesz sygnał Progressive Scan. Niestety, component ma kilka ograniczeń - po pierwsze, sygnał w nim jest przesyłany w sposób analogowy, w związku z czym w przypadku wyższych rozdzielczości następują dostrzegalne straty w jakości (sygnał musi być najpierw zamieniany z cyfrowego na analogowy w konsoli, a następnie z powrotem na cyfrowy, przynajmniej jeśli używasz TV LCD, plazmowego lub projekcyjnego). Dodatkowo w przyszłości filmy na nośniku Blu-Ray mają posiadać zabezpieczenie, umożliwiające oglądanie ich w wysokiej rozdzielczości jedynie przez interfejs HDMI. W przypadku componenta obraz zostanie przeskalowany do standardowej rozdzielczości. Na szczęście wydawcy zgodzili się nie stosować tego zabezpieczenia do 2010 roku, jednak to żadne rozwiązanie - ostateczne i tak skazany jesteś na HDMI. Dodatkowo tańsza wersja PS3 nie będzie posiadać bezprzewodowej karty sieciowej (prawdopodobnie pojawią się specjalne karty podłączane przez USB), czytnika kart pamięci flash (niewykluczone, za będzie można podłączyć do konsoli standardowy czytnik z interfejsem USB), a także - podobnie jak Xbox 360 w wersji Core - srebrnego wykończenia obudowy. [kilu]

Ksywki w PES5

"W jakim miejscu należy wpisać swoją ksywkę w grze PES6 (PS2), by podczas meczu widzieć ją nad sterowanym właśnie zawodnikiem? Czy istnieje możliwość wpisania kilku kawyek dla dwóch lub czterech Graczy, gdybym chciał grać z kumplami na multitapie? Proszę o mały instruktaż w tej sprawie :) Z góry dziękuję i pozdrawiam." [chojny, Konin]

Gdy pierwszy raz uruchamiasz grę i tworzysz automatycznie swoje Option File (pod warunkiem, że posiadasz kartę pamięci z odpowiednią ilością wolnego miejsca), konsola pyta o Twoją ksywkę, którą wpisujesz. Przed meczem, podczas wybierania stron (Home/Away), sposobu i szybkości przełączanie zawodników, za pomocą "kółka" możesz zdefiniować, czy nad głową zawodnika pojawi się kursor, jego prawdziwe nazwisko czy właśnie wpisana przez Ciebie przy tworzeniu Option File kawyka. Jeżeli chodzi o zmianę nicka - to w głównym menu musisz wejść do opcji, wybrać "PES Data control", a następnie "Enter save file name". W tym właśnie miejscu wskazujesz na stan gry z Option File i możesz spokojnie zmienić ksywkę, np. z Chojnego na Skąpego :). Natomiast co do wpisania kilku ksywek różnych Graczy (podczas gry na multitapie) i umieszczeniu ich odpowiednio nad głowami zawodników, obawiam się, że w piątej odsłonie Pro Evolution Soccer opcja ta po prostu nie istnieje, a przynajmniej nic mi o niej nie wiadomo (w poprzednich częściach owszem, była). Być może konsola wymaga, aby każdy z Graczy miał swoją własną kartę pamięci z indywidualnym Option File (więc i automatycznie z przypisaną ksywką), którą należy włożyć do portu konsoli przed wybraniem drużyny, ale... wątpię w to. [Play]

Rezydencja Diable

"Gram w Resident Evil 4 i jestem przy kościele, do którego nie mogę wejść. Na tyłach znajduje się jakaś układanka, ale nie wiem, jak ją ułożyć. Podpowiedzi nigdzie nie znalazłem, więc liczę na Twoją pomoc. Z góry dzięki, pozdrawiam". [karolW, Gdynia]

Układanki, o której mówisz, nie musisz rozwiązywać aby ukończyć grę, choć dostaniesz za nią drogocenny diamencik. Aby popchnąć fabułę dalej, wystarczy po prostu iść do przodu. Mimo wszystko warto układankę rozwiązać i zgarnąć klejnocik. Aby to zrobić, musisz wciskać po kolei: 3-4-4-4-3-4-4-4-3. [Play]

Spartańska pojedynek

"Zacząłem się w Shadow of Rome. Nie wiem, jakim sposobem pokonać 3 tygrysy i ich tresera w ciągu 5 minut. Maksymalnie udało mi się zabić 2 tygrysy. Znasz jakiś dobry sposób na szybkie zwycięstwo?" [Arturo3h, forum PE]

Z pewnością masz na myśli poziom "Desert Arena Round II". Jeżeli nie potrafisz poradzić sobie z tą walką, to nawet nie chcę myśleć, co będzie później;). Mimo wszystko postaram się jakoś Ci pomóc. Korzystając z porozrzucanych tu i ówdzie płotków uciekaj od gromady, gdyż w walce z trzema tygrysami naraz masz raczej niewielkie szanse. Staraj się odciągać kolejno każdego zwierzaka i zabijaj je po kolei. Całkiem przydatne okazują się w tej walce kamienie - rzucaj nimi w przeciwników. Jeżeli stworzysz jakieś porządne combo, możesz także liczyć na pomoc publiczności w postaci dodatkowych, kozackich broni. Reszta należy tylko i wyłącznie do Ciebie. [Play]

Mayday, Mayday!

"Mam problem z grą Ace Combat: Squadron Leader. Jak przejść misję, w której jest wielki okręt podwodny w okręgu mniejszych okrętów? Ten duży ciągle się zanurza. Misja ta jest na morzu arktycznym. Mayday, SOS!" [ash77. Ozorków]

Przed każdą misją dokładnie przeczytaj plan działania i wsłuchaj się w to, co mówią Twoi towarzysze. W pierwszej kolejności musisz dostać się do wspomnianego okrętu lecąc na niskim pułapie - tak, aby nie zostać nakryty. W momencie, gdy będziesz już blisko okręgu okrętów podwodnych, automatycznie zostaniesz nakryty - musisz jak najprędzej zniszczyć i zatopić największy z okrętów, na co będziesz miał bardzo mało czasu. Wydaj towarzyszom rozkaz "disperse" i szybko upoluj cwaniaka. [Play]

Problem natury łóżkowej

"Mam malutki problem, zacząłem się w Silent Hill 3 w miejscu z łóżkami. Na drzwiach jest jakiś kod z cyframi rzymskimi, ale nie wiem jak go odczytać. Ten kod trzeba wpisać na kłódce - wiesz jak go rozszyfrować? Proszę o pomoc!" [Tommy88, Oława]

Na drzwiczkach znajduje się rysunek z siatką z wprowadzonymi numerkami. Numery te są powiązane z tymi na łóżkach, z tego samego pomieszczenia - rzymskie "i" jest cyfrą z pierwszego łóżka, "II" z drugiego łóżka i tak dalej. Aby prawidłowo ustalić kolejność, należy odpowiednio spojrzeć na siatkę, bowiem ta jest przekręcona. Ułóż numery z łóżek w prawidłowej kolejności i wpisz odpowiedni kod na kłódce. [Play]

Konsolowy tuning

"Od pewnego czasu surfuję po stronach o tematyce "tuning Xboxa 360". Bardzo mnie ten temat zafascynował i postanowiłem to samo zrobić ze swoim sprzętem. Na pierwszy ogień poszła wymiana wentylatorków i dodanie radiatorów na chipy. W niedalekiej przyszłości zdecyduję się także na założenie chłodzenia wodnego. A zapomniałem dodać, obudowę już wystawiłem do lakiernika!" [Michał Cwynar]

Ho hoo! Tego typu odważne przedsięwzięcia zawsze mają moje poparcie, szczególnie gdy rzecz dotyczy nie tylko zmiany wyglądu, ale też funkcjonalności konsoli. Chłodzenie wodne to niezły pomysł, choć też nie taka prosta sprawa. Taki zestaw np. CPC na pewno tu nie wystarczy - musisz kupić coś lepszego, z dobrymi blokami wodnymi i specjalną chłodnicą... często także wyposażoną w wentylatory (sam pojemnik z wodą nie wystarczy, by odprowadzić ciepło z X360). Zamiast tej ostatniej niektórzy zapaleńcy stosują tradycyjne chłodnice samochodowe, kupione za grosze na złomowisku. Są one ekuteczne, ale na pewno nie estetyczne. Pomyśl, czy kolejne dwa pudła stojące przy konsoli (chłodnica i pojemnik z pompą i wodą) połączone wężami to dobry pomysł - może lepiej użyć dobrej jakości wentylatorów, np. Papst? Dodatkowo w konsoli i tak potrzebne będzie chłodzenie za pomocą przynajmniej jednego, wolnoobrotowego wiatraczka - CPU i GPU to nie jedyne grzejące się elementy, cała reszta podzespołów też wymaga stałej wymiany powietrza w obudowie.



Z cyklu "KILu się chwali". Oto Xbox, a w zasadzie Xone - konsola zamknięta w niewielkiej obudowie, wyposażona dodatkowo w wyjście VGA i 128MB RAM. Stworzenie tej ciekawostki zajęło mi kilkanaście godzin. Obudowa wykonana jest z... przyciętych i sklejonych fragmentów markowego segregatora. Całość skutecznie chłodzi bezgłośny wentylator, zasilany napięciem 7V.

Bez tego dodatkowe radiatory, o których wspominałeś, nie pomogą szczególnie ze przecież nie umieścisz ich na każdym grzejącym się podzespole. Przy okazji, w ich przypadku ważne jest zastosowanie dobrego kleju - znam wiele przypadków, gdy przez kiepską taśmę dwustronną radiator odpadł i narobił szkód. Gdy już ulepszysz swojego X360, koniecznie daj znać - pokażemy Czytelnikom, że modding to zjawisko istniejące nie tylko na Zachodzie!

Przy okazji wspomnę tu o liście innego Czytelnika - Mateusza Rodaka, który postanowił zamontować dodatkowe podświetlenie w klasycznym Game Boyu. Zaczęło się od



wymiany diody sygnalizującej stan baterii z czerwonej na niebieską, a skończyło na planach wymiany obudowy i zamontowania w konsoli dodatkowego podświetlenia. [kilu]



ALE JAJA!

easter eggi, sztuczki, porady, knify, blendy...

Temperatura 32 stopni Celsjusza potrafi skutecznie zniechęcić do pisania. Materiałów podesłanych przez Was do kolejnej, piątej już odsłony "ALE JAJA!" było jak na lekarstwo. Niektóre z nich były nieodpowiednie (to nie jest dział "tipsy"!), wtórne (dajcie już spokój z GTA!) albo po prostu niezrozumiale napisane. Pamiętajcie: im więcej "jaj" podeślecie, tym większa szansa, że któreś będzie nadawało się do publikacji! Matenały należy podsyłać drogą elektroniczną (playman@psxextreme.pl) bądź pocztą tradycyjną (adres Redakcji z dopiskiem "ALE JAJA!"). W tym numerze nagroda-upominek zostaje przyznana, drugi raz z kolei, Adrianowi Bednarkowi ze Słupska. Gratuluje i liczę na kolejny zastrzyk tekstów! ▪ [Playman]

▶ Area 51 [PS2, XBOX]

Rakiny-karabiny:
W poziomie "The Greys" dostań się do czwartego pomieszczenia w tym levelu, skąd możesz zobaczyć kolej jednoszynową, z której się tu wcześniej przedostałeś. Podejdź do komputera i skorzystaj z niego, a usłyszysz głos mówiący "Lifter activated". Drogą, którą tu przyszedłeś, wroć do początku, do kolejki, na którą będziesz mógł teraz wejść. Przebiegnij na sam koniec kolejki, e zostaniesz przeniesiony do dziwnego pokoju. Zobaczysz tam rakiny, które do swoich głów mają przyczepione... karabiny! [Play]

Ukryte taśmy:
W każdym z poziomów znajduje się pięć ukrytych taśm. Jeżeli odnajdziesz je wszystkie, to odkryjesz sekret znajdujący się w danym poziomie. Po odnalezieniu wszystkich taśm i odkryciu wszystkich sekratów z każdego poziomu odkryjesz ostatni, finałowy sekret gry. [Play]

▶ Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighbourhood [PS2]

Thrill Kill:
Jak wiesz (albó i nie), firma Paradox stworzyła niegdyś niezwykle brutalną grę, o której było bardzo głośno. Na tyle głośno, że gre... nigdy nie została wydana (my graliśmy w testową wersję tej gry - krwawy kosmos!). Po stworzeniu wrestlera przejdź na ekran, na którym wybrać możesz logo. Kilka opcji poniżej loga Paradox pochodzi właśnie z barbarzyńskiej gry Thrill Kill. [Play]

▶ Baldurs Gate: Dark Alliance 2 [PS2]

Mesa doświedczenia i monety:
Zdecyduj się na jeden z questów dostępnych w grze (najbardziej opłacalne są te dotyczące żywiołów pod koniec gry). Po jego ukończeniu wróć do zleceniodawcy, ale przed zagadaniem zapisz stan gry na blok numer 1. Zagadaj teraz zleceniodawcę. Po otrzymaniu exp i kasy zapisz stan gry na blok numer 2. Wgraj teraz grę z bloku pierwszego i wczytaj postać z bloku drugiego. Ponownie zagadaj zleceniodawcę, e znów dostaniesz nagrodę. Zapisz grę na blok numer 2. I tak w kółko. W ten sposób szybko podbijesz poziom doświadczenia i zwiększysz ilość złota na swoim koncie. [autor: Adrian Bednarek, Słupsk]

▶ Castlevania: Curse of Darkneaa [PS2]

Ukryte krzesło:
Podczas przechodzenia gry z pewnością niejednokrotnie spostrzegłeś różnorodne krzesła, na których możesz usiąść. Jeżeli zdobędziesz się na cierpliwość i usiądziesz na każdym z krzeseł, to w jednym z pokojów (bardzo kolorowy, z niebieskim, zachmurzonym niebem i dziwną latającą kreaturą/żabą) wewnątrz miasteczka Cordova Town zobaczysz specjalne, dodatkowe krzesło. Tak naprawdę nic nie zyskasz, ale jest to miły dodatkowy quest do wykonania, w dodatku niezbędny do ukończenia gry w 100%. [Play]

▶ FIFA 06 [multi]

Zapominalski sędzia:
Na początek dla ułatwienia ustaw jeden z najłatwiejszych poziomów trudności. Dla zyskania czasu możesz też wybrać najkrótszy czas gry. Spokojnie rozgrywaj mecz (wynik nie gra roli), a gdy regulaminowy czas połowy, meczu lub dogrywki będzie dobiegał końca - szyoko wycofaj piłkę na wiesne pole karne. Możesz wyjść za nie maksymalnie do 5 metrow. NIE WIĘCEJ!!! Zwroć też uwagę na czas doliczony przez sędziego. Będzie to od 1 do 5 minut. Staraj się jek najszybciej pozbywać piłki (podawać), uważając, aby ta nie trafiła pod nogi przeciwnika lub nie opuściła pola gry. Uważaj tez, aby za daleko nie wywędrować z piłką. Jeżeli poprawnie dostosujesz się do wszystkich zalecań, to sędzie zamiast zasygnalizowanego wydłużenia meczu zakończy go po około 20-25 minutach. Jest to bardzo dobry sposób na procentowe podbicia statystyk w wyzwaniach dotyczących podań, czy też czasu posiadania piłki. [w zasadzie mało uzyteczne, ale jednak możliwe – dop. Play.] [autor: Adnan Bednarek, Słupsk]

▶ GUN [PS2]

Podziemne zaopatrzenie amunicji:
Zabierz beczkę TNT z kopalni Badland i umieść ją obok komina opuszczonego domu, znajdującego się obok pastwiska bawołów. Wysadź w powietrze beczkę z materiałami wybuchowymi, a w ten sposób powstanie dziure w ziemi, w której znajdziesz niekończącą się liczbę amunicji do każdej broni. [Play]

Whiskey:
Udaj się na ranczo znajdujące się za miastem Dodge. Niedaleko grobów znajdziesz klatkę na kurczaki, tam natomiast trzy butelki z whiskey, które... nigdy nie znikają. W tym miejscu zawsze możesz napić się whiskey, co oznacza, że zawsze odnowisz swoją energię. [Play]

▶ Need for Speed Most Wanted [PS2]

Dodatkowe pieniądze:
Jeżeli rozpoczniesz tryb kariery mając na swojej karcie pamięci stan gry z Need for Speed Underground 2, dostaniesz dodatkowe pieniądze przy rozpoczęciu gry. [Play]

▶ Operation Flashpoint: Elite [XBOX]

Choinki:
Jeżeli będziesz grać w ten tytuł w święta Bożego Narodzenia, na niektórych mapach pojawią się... choinki. Jeżeli jednak nie chcesz czekać aż do świąt, wystarczy, że zmienisz w swoim Xboxie datę na 25 grudnia. [Play]

▶ Prince of Persia: The Two Thrones [multi]

Tajemniczy głos:
Dojdź do dziedzińca, w którym po raz drugi przechodzisz transformację w Ciemnego Księcia, tuz przed wyścigiem rydwanów. Na rogu dziedzińca znajduje się dziura w suficie, z której wydobywają się przeciwnicy, dopóki nie opuścisz tego terenu. Wdrap się na najbliższy słupek (taka jakby kolumna przyłączona do baldachimu) obok dziury w suficie, e jakiś dziwny, kobiecy głos zacznie wymawiać nazwiska... Zgadnij, co to jest? [Play]

▶ Project Zero 2: Crimson Butterfly [PS2]

Dopełka do aperatu "Evade":
Dość przypadkowo udało mi się znaleźć przedmiot, który nie został opublikowany w opisie w Poradniku 06. Tym przedmiotem jest dopałka do aparatu "Evade". Znajdziesz ją w budynku KUROSAWA na pierwszym piętrze (1F), a dokładnie w pomieszczeniu zwanym "COURTYARD STAIRCASE". Po wyjściu z pokoju, w którym gonił nas stary, siwy duch, udaj się w lewą stronę (czyli nie w stronę schodów). Na samym końcu obróć się w lewo. Zobaczysz statuetkę smoka, który trzyma świecący się przedmiot. Wciśnij X i ciesz się nową dopałką. UWAGA - przedmiot można wziąć dopiero po odnalezieniu Mayu. Wcześniej statuetka smoka będzie zakryta. [autor: Adrian Bednarek, Słupsk]

▶ Radiata Stories [PS2]

400 dolarów:
Aby w prosty sposób zgarnąć 400 dolców, wystarczy... porządnie skopać wielkiego strażnika. Na zewnątrz pierwszego pokoju treningowego (tam, gdzie dostajesz swoje pierwsze ubranie) stoi strażnik. Podejdź do niego i ca... czas traktuj go z buta, a zacznie wyrzucać z siebie pieniądze - w sumie zgarniesz 400 dodatkowych dolarów. [Play]

▶ Ratchet & Clank 3 [PS2]

Mini-gierki:
Będąc w Starship Phoenix skieruj się do pomieszczenia, w którym znajduje się Vid-Comics. Wejdź do menu wyboru epizodów i kliknij "kwadrat". Pokaze się specjalne remka, w której będziesz mógł wkiapać następujące hasła:
"_meghan_" - mini-gierka dla dwóch graczy pt. "Pirate vs. Ninja"
"ying_tzu" – mini-gierka dla czterech graczy. Mozliwa ... odblokowanie tylko w wersji NTSC.
Wpisane hasło należy zatwierdzić wciskając Start. [autor: Henryk Fijoł "Bieruń"]

▶ Shining Force Neo [PS2]

Sekretne lochy:
Ukończ jednokrotnie grę i zapisz stan gry ("Clear Data"). Teraz po wgraniu zapisanego stanu zostaniesz przeniesiony na chwilę przed walką z ostatnim bossem. Zamiast walczyć z przeciwnikiem, cofnij się na cmentarz, e zobaczysz, że płot, który się tam znajdował, po prostu zniknął. Udaj się w miejsce za "domniemanym" płotem, e dotrzesz do ukrytych, bonusowych lochów. [Play]

▶ Suikoden Tactica [PS2]

Nawiązania do Suikoden 4:
Kiedy rozpoczniesz nową grę, zostaniesz zapytany, czy chcesz wgrać stan gry z Suikoden 4. Jeżeli to zrobisz, podczas gry czeka Cię kilka niespodzianek. To jest także jedyny sposób, aby zyskać dwie dodatkowe postacie w dalszej części gry. [Play]

Sprzedawania przedmiotów po oryginalnej cenie:
Jeżeli już zdecydujesz się na sprzedawanie jakiegoś przedmiotu, to istnieje sposób, abyś dostał ze niego oryginalną cenę - taką, za którą musiałbyś za niego zapłacić w sklepie. Po prostu zamiast sprzedawać da... przedmiot znajdujący się w schowku, wyposaz w niego postać i dopiero wtedy sprzedaj. Mimo że pokazana kwota będzie niższa o połowę, to jednak tak naprawdę dostaniesz wyższą, oryginalną cenę tego przedmiotu. [Play]

▶ Worms 4: Mayhem [PS2]

Dodatkowa kasa:
W misji "Carpet Capers" znajduje się wieze, w której siedzi robak Egg. Skocz ze spadochronem na tę wieze, e na środku znajdziesz dziurę z klejnotami. Zabierz wszystkie klejnoty, e wtedy pojawi się wiadomość "You have found an easter egg" (+1 000 kasiory).

Podobne patenty znajdujące jeszcze... w misji "Escape from Tree Rex" - tuz przed T-Rexem znajduje się platforma ze skrzynką zawierającą 2x bazooka. Weź bazookę i strzel z niej prosto w mordę T-Rexa.
W misji "Nice to Siege You" udaj się na klif, gdzie znajduje się profesor. Zeskocz na dół z tego klifu, e następnie idź na prawo do jaskini, w której znajduje się robak przebrany za królika.
W "Destruct and Serve" zniszcz wielki, srebrny samochód sportowy. Na samym początku misji "Tin Can Alley" zobaczysz po lewej stronie toaletę. Strzel w nią. [Play]

Tipsy & Triki

Ka-Boom! Drodzy "CHakerzy", przed Wami kolejna porcja wybuchowych TNT do nowych gier! Zajrzyjcie tu czasem, gdyz Tipsy & Triki to nie tylko pomocna dłoń dla zdesperowanych Graczy, ale rowniez mozliwość odblokowania ukrytych przez programistów bonusów i smaczków. Zapraszam do lektury, jednocześnie apelując: wspomagaj się kodami jedynie w aktach największej desperacji. W innym wypadku nie warto psuć sobie zabawy.□ [Playman]

Amped 3 [X360]

W głównym menu wejdź do opcji, a następnie wybierz "Cheat Codes", gdzie wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
RT, Ⓑ, LT, ↓, →, LB, LT, RT, Ⓨ, Ⓐ - wszystkie sanki
Ⓨ, ↓, ↑, ←, →, LB, →, RT, RT, RB - wyposażenie
Ⓑ, Ⓨ, ↑, ←, LB, LB, RT, Ⓐ, Ⓑ, LT - wszystkie poziomy
↑, ←, RT, RB, RT, ↑, ↓, ←, Ⓐ, LT - wszystkie kawałki muzyczne
LB, RT, Ⓨ, ↑, ↓, Ⓐ, LT, ←, RB, RT - wszystkie triki
→, LB, LT, Ⓑ, ←, RB, RT, Ⓨ, LT, Ⓐ - wszystkie zadania
↓, Ⓐ, →, LB, →, RB, Ⓐ, RT, LT, Ⓐ - wszystkie konfiguracja
←, RT, LB, RT, Ⓑ, Ⓐ, Ⓐ, ↓, ↑, Ⓐ - licencje
LT, RT, ↑, ↑, RB, ←, →, Ⓐ, Ⓐ, LB - wszystkie obiekty
Ⓨ, RT, RT, LB, ↓, ↓, ←, ←, →, LB - komentator
RT, ↓, ↓, ↑, Ⓐ, LB, Ⓨ, RT, Ⓨ, ↓ - niska grawitacja
Ⓐ, Ⓐ, LB, ↓, →, →, ↑, Ⓨ, Ⓨ, LT - brak AI
Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓨ, Ⓨ, Ⓨ, Ⓐ - super obroty

Black [PS2]

Aby uzyskać dostęp do BFG wpisz ten oto kod dostępu: FG6S-WFZG-7MOP-PZGT

Blazing Angels: Squadrons of WWII [X360]

Podczas gry za pomocą przycisku START daj pauzę, wciśnij i przytrzymaj lewy trigger, a następnie błyskawicznie wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
Ⓐ, Ⓨ, Ⓐ, wciśnij i przytrzymaj prawy trigger a następnie szybko wklep Ⓨ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓨ - God Mode
LB, LB, RB, wciśnij i przytrzymaj prawy trigger, a następnie szybko wklep RB, RB, LB - większa siła rażenia.

Wszystkie misje i samoloty:
W głównym manu wciśnij i przytrzymaj lewy i prawy trigger, a następnie szybko wklep tę oto kombinację przycisków: Ⓐ, LB, RB, Ⓐ, Ⓨ, RB, LB, Ⓐ

Blazing Angels: Squadrons of WWII [XBOX]

Podczas gry daj pauzę, wciśnij i przytrzymaj lewy trigger a następnie błyskawicznie wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, wciśnij i przytrzymaj prawy trigger, a następnie szybko wklep Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ - God Mode
Biały, Biały, Czarny, wciśnij i przytrzymaj prawy trigger, a następnie szybko wklep Czarny, Czarny, Biały

Wszystkie misje i samoloty:
W głównym menu wciśnij i przytrzymaj lewy i prawy trigger, a następnie szybko wklep kombinację przycisków: Ⓐ, Biały, Czarny, Ⓨ, Ⓨ, Czarny, Biały, Ⓐ

Chicken Little [GC, PS2, XBOX]

W głównym menu wejdź do opcji, wybierz "Extras" a następnie "Cheat Codes", gdzie wklep jedną z niżej podanych kombinacji:
baseball, baseball, baseball, koszula - nieśmiertelność
kapelusz, rękawiczka, rękawiczka, kapelusz - wielka stopa
baseball, nietoperz, nietoperz, baseball - wielkie włosy
kapelusz, hełm, hełm, kapelusz - wielka głowa
nietoperz, nietoperz, kapelusz, kapelusz - papierowe gacie
rękawiczka, rękawiczka, hełm, hełm - okulary
kapelusz, kapelusz, koszula, koszula - bielizna

Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The [GC, XBOX]

Na ekranie tytułowym wciśnij Ⓨ, przytrzymaj jednocześnie L+R, a następnie wklep podaną kombinację przycisków na d-padzie: ↓, ↓, →, ↑. Jeżeli podana kombinacja została wprowadzona poprawnie, tekst "Please Press Start to Begin" zmieni kolor na zielony. Teraz podczas gry wystarczy wcisnąć i przytrzymać L, a następnie wklepać jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
↓, ←, →, ↓, ↓ - dodatkowe 10 000 monet
↓, ↑, ↓, →, → - nieśmiertelność
↑, ↑, →, ↑ - napełnienie paska Combo
↓, ←, ↓, ←, ↓, →, ↓ → ↑ - przeskakiwanie poziomów
↓, ←, ←, → - odnowa zdrowia wszystkich dzieci
↓, ←, →, ←, ↑ - wszystkie umiejętności w inwentarzu

Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The [PS2]

Na ekranie tytułowym wciśnij Ⓨ, przytrzymaj jednocześnie L1+R1, a następnie wklep podaną kombinację przycisków na d-padzie: ↓, ↓, →, ↑. Jeżeli podana kombinacja została wprowadzona poprawnie, tekst "Please Press Start to Begin" zmieni kolor na zielony. Teraz podczas gry wystarczy wcisnąć i przytrzymać L1, a następnie wklepać jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
↓, ←, →, ↓, ↓ - dodatkowe 10 000 monet
↓, ↑, ↓, →, → - nieśmiertelność
↑, ↑, →, ↑ - napełnienie paska Combo
↓, ←, ↓, ←, ↓, →, ↓, →, ↑ - przeskakiwanie poziomów
↓, ←, ←, → - odnowa zdrowia wszystkich dzieci
↓, ←, →, ←, ↑ - wszystkie umiejętności w inwentarzu

Cold War [XBOX]

Podczas gry za pomocą przycisku START daj pauzę, a następnie wklep jedną z podanych poniżej kombinacji przycisków:
Ⓨ, Biały, Ⓨ, Czarny, Ⓨ - wszystkie przedmioty, gadżety i techniczne punkty
Ⓐ, Biały, Ⓨ, Czarny, ← - nieśmiertelność
Ⓐ, Biały, Ⓨ, Czarny, Ⓐ - przechodzisz aktualny poziom

Jeżeli kombinacja została wprowadzona poprawnie, powinieneś zobaczyć zielony błysk.

Da Vinci Code, The [PS2, XBOX]

W menu z kodami wpisz:
Et In Arcadia Ego - wszystkie bonusy
Sacred Feminine - podwójne zdrowie
Vitruvian Man - nieśmiertelność
Clos Luce 1519 - wybór poziomu
Phillips Exeter - jedno uderzenie zabija
Royal Holloway - jeden strzał zabija
Apocrypha - baza wojsk

Driver: Parallel Lines [PS2, XBOX]

Na ekranie z cheatami wpisz jeden z kodów:
CARSHOW - wszystkie pojazdy
GUNRANGE - wszystkie bronie
GUNBELT - niekończąca się liczba amunicji
ZOOMZOOM - niekończąca się liczba nitro
IRONMAN - nieśmiertelność
ROLLBAR - niezniszczalne samochody
KEYSTONE - słabi gliniarze
TOOLEDUP - wszystkie ulepszenia za darmo

Far Cry Instincts Evolution [XBOX]

Kody do wklepania na ekranie z kodami:
GiveMeTheMaps - wszystkie mapy
ImJackCarver - odnowa zdrowia
UnleashHell - niekończąca się liczba amunicji
Bloodlust - niekończąca się liczba ataku "Feral"
FeralAttack - atak "Feral" już na początku gry

Far Cry Instincts Predator [X360]

Kody do wklepania na ekranie z kodami:
GiveMeTheMaps - wszystkie mapy
ImJackCarver - odnowa zdrowia
UnleashHell - niekończąca się liczba amunicji
Bloodlust - niekończąca się liczba ataku "Feral"
FeralAttack - atak "Feral" już na początku gry
GiveMeItAll - gra "Evolution"

FIFA Street 2 [GC, XBOX]

Wszystkie lokacje:
W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L + Ⓐ, a następnie wklep tę oto kombinację przycisków:
←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓

FIFA Street 2 [PS2]

Wszystkie lokacje:
W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L1 + Ⓐ, a następnie wklep tę oto kombinację przycisków:
←, ↑, ↑, → ↓, ↓, →, ↓

Fight Night Round 3 [PS2, X360]

Wszystkie lokacje:
Stwórz nowego zawodnika ("Create Champ"), zmień jego pierwsze imię na NEWVIEW i zapisz stan gry

Full Auto [X360]

Wszystko odblokowane:
Stwórz nowy profil, a jako nazwę wpisz: magicman. To odblokuje wszystkie samochody, bronie i trasy.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers [XBOX]

Wszystkie poziomy w trybie "Single":
W menu z cheatami w bonusowych materiałach wpisz kod: FULLSPECTRUMPWNAGE.

Godfather, The [PS2]

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, L3 - $5,000
Ⓞ, ←, Ⓞ, →, Ⓞ, R3 - maksimum amunicji
←, Ⓞ, →, Ⓞ, L3 - pełne zdrowie

Godfather, The [XBOX]

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
Ⓨ, Ⓨ, Ⓨ, Ⓨ, Ⓨ, wciśnij lewą gałkę - $ 5,000
Ⓨ, ←, Ⓨ, →, Ⓨ, wciśnij prawą gałkę - maksimum amunicji
←, Ⓐ, →, Ⓨ, →, wciśnij lewą gałkę - pełne zdrowie

Half-Life 2 [XBOX]

Podczas gry wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Ⓑ, Ⓨ - odnowienie 25 punktów zdrowia
Ⓨ, Ⓑ, Ⓐ, Ⓐ, Biały, Ⓨ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓑ, Biały - odnowienie amunicji dla trzymanej obecnie broni
←, ←, ←, ←, Czarny, → →, →, → Biały - wszystkie rozdziały

Ice Age 2: The Meltdown [GC, PS2, XBOX]

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, →, → - wszystkie bonusy
↑, →, →, ←, →, →, ↓, ↓ - wybór poziomu
↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ← - nieśmiertelność
↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓ - niekończąca się energia
↓, ↓, ←, ↑, ↑, → ↑, ↓ - niekończąca się liczba kamyków

Incredibles, Rise of the Underminer, The [GC, PS2, XBOX]

W menu z sekretami wpisz jeden z kodów (uwaga, niektóre działają tylko w określonych poziomach):
FROZBOOM - super cios Frozone
MRIBOOM - super cios Mr. Incredible
FROZPROF - Frozone zyskuje 1 000 punktów doświadczenia
MRIPROF - Mr. Incredible zyskuje 1 000 punktów doświadczenia
FROZMASTER - wszystkie ulepszenia dla Frozona
MRIMASTER - wszystkie ulepszenia dla Mr. Incredible
INAHURRY - szybszy gameplay
WHYMUSTWEFIGHT - niekończąca się energia
SHOWME - galeria w pełni odblokowana
LEVELLOCKSMITH - wybór poziomów
THISISTOOHARD - niższy poziom trudności
THISISTOOEASY wyższy poziom trudności
EGOPROBLEM - wielkie głowy
HEADROOM - małe głowy
SHAMELESS - logo Heavy Iron
MAXIMILLION - podwójne punkty doświadczenia

Jaws Unleashed [PS2, XBOX]

Zacznij nową grę i wpisz jeden z niżej podanych kodów jako nazwę profilu:
shaaark - wszystkie bonusy i 300 000 punktów
blooood – 1 000 000 punktów

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure [PS2, XBOX]

Z ekranu z informacjami o grze wejdź do opcji, następnie wybierz "Codes" i wpisz jeden z kodów:
SIRULLY - wszystkie arty
SHARDSOFGLASS - wszystkie czarne ksiegi
STATEYOURNAME - wszystkie postacie w trybie "Versus"
WORKBITCH - wszystkie areny w trybie "Versus"
DOGTAGS - wszystkie ulepszenia w walce
NINESIX - wszystkie legendy
IPULATOR - wszystkie poziomy
DEXTERCROWLEY - wszystkie filmiki
GRANDMACELIA - wszystkie iPody
MARCUSECKOS - nieśmiertelność
FLIPTHESCRIPT - niekończące się umiejętności
BABYLONTRUST - pełne zdrowie
VANCEOALLISTER - maksimum umiejętności

NBA Ballers: Phenom [PS2]

Na ekranie VERSUS, tuż przed meczem, wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków, a następnie zakończ ją wciskając kciuk lewy lub prawy za stron za d-padzie:
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ - alternatywne wyposażenie
Ⓞ, Ⓞ - tryb turniejowy
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ - szybcy zawodnicy
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ - wielkie głowy
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ - umiejętność "super block"
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ - młodzi zawodnicy
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ - mali zawodnicy
Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ - zawodnicy 20

Need for Speed Most Wanted [GC, PS2, XBOX]

Na ekranie tytułowym wklep jedną z kombinacji

przycisków:
↑,↓,↑,↓,←,→,←,→ - Burger King Challenge
←,→,←,→↑,↓,↑,↓ - Castrol SYNTEC Ford GT
↑↑↓↓,←,→,↑,↓ - Extra Marker do użycia w sklepie

Need for Speed Most Wanted [X360]
Na ekranie tytułowym wklep jedną z kombinacji przycisków:
L, R, R, R, →,←,→,↓ - Porsche Cayman
←,→,←→↑,↓,↑,↓ - Castrol SYNTEC Ford GT
↑,↑,↓,↓,←,→,↑,↓ - silnik Junkman

Onimusha. Dawn of Dreams [PS2]
W głównym menu wybierz "Special", wskaz kursorem "Exit" (ale nie wychodź!) i wklep jedną z podanych kombinacji przycisków, a po rozpoczęciu gry lub wgraniu stanu gry powinieneś zobaczyć efekty
L1,R1,→,L2,⊙,→,L1,→,L3,R1 - Jubei walczy rakietą tenisową
→,⊙,←,L3,L1,⊙,⊙ R2,⊙, R2 - dodatkowa broń dla Ohatsu
⊙, R3, ⊙, →, R1, L3 ⊙, L1, →, L3 - Roberto walczy rękawicami bokserskimi
L2,⊙,⊙,R1,R1,R3,←,⊙,L1,⊙ - Soki walczy stalową rurą
R2,R3,⊙,←,→→L2,← R2,← Tenkar do walki używa podstawki pod mikrofon
L2 L2 →→,L3,⊙ ← L1, L2, ⊙ - Jubei walczy w stroju Cammy (Street Fighter)
R3, →L2, ← ← R3, L1, R1, →, R3 · Ohatsu walczy w stroju Chun-Li (Street Fighter)
R2 L2, ← L1, ← →, R3, ⊙, ⊙, ⊙ · Roberto walczy w stroju Guile'a (Street Fighter)
←⊙ R2 R3, ⊙, R1, R1, →,← L2 - Soki walczy w stroju Ryu (Street Fighter)
L3, L3, R3 R3 R3,← R2, L1, ⊙,→ · Tenkar walczy w stroju Kena (Street Fighter)
⊙, L1, R2, ⊙, ←, L1, L2, L3, →, ⊙ · Onimusha Arena

Tryb dla 2 graczy:
Na ekranie tytułowym wciśnij i za pomocą dwóch padów przytrzymaj L1+L2+R1+R2, a następnie na drugim padzie wciśnij START. Jeżeli wszystko zrobiłeś poprawnie, powinieneś usłyszeć dźwięk

Pac-Man World 3 [PS2]
Wszystkie poziomy i labirynty
W głównym menu błyskawicznie wklep tę kombinację przycisków: ←,→,←,→,⊙,↑

Super uderzenie
Podczas gry wklep tę kombinację przycisków: ⊙, L1, R1, ⊙, ⊙, R2.

Prince of Persia: The Two Thrones [PS2]
Kombinacja do wklepania po jednokrotnym ukończeniu gry. Podczas gry włącz pauzę i wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków
←,←,→→⊙⊙,⊙,⊙,↑,↓ - grzechotka (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Easy")
→←→,←↓↓,↑,↑,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙ · telefon (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Normal")
↑↑↓↓←→←→⊙,⊙,⊙,⊙ · Swordfish (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Hard")
↑↓↑,↓,←→,←,→,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙ - piła mechaniczna

Prince of Persia. The Two Thrones [GC]
Kombinacja do wklepania po jednokrotnym ukończeniu gry. Podczas gry włącz pauzę i wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
←←,→→,⊙,⊙,⊙,⊙,↑,↓ - grzechotka (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Easy")
→←,→,←,↓,↓,↑,↑,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙ - telefon (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Normal")
↑,↓,↑,↓,←,→,←,→,⊙,⊙,⊙,⊙ - Swordfish (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Hard")
↑,↑,↓,↓←→,←→,⊙,⊙,⊙,⊙ - piła mechaniczna

Prince of Persia. The Two Thrones [XBOX]
Kombinacje do wklepania po jednokrotnym ukończeniu gry. Podczas gry włącz pauzę i wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków:
→,→,←,←,⊙,⊙,⊙,⊙,↓,↑ - grzechotka (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Easy")
←→,←,→→,↑,↑,↓,↓,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙ - telefon (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Normal")
↓,↑,↓,↑,→,←,→,←,⊙,⊙,⊙,⊙ - Swordfish (działa po jednokrotnym ukończeniu gry na poziomie "Hard")
↓,↓,↑,↑,→,←→←,⊙,⊙,⊙,⊙ - piła mechaniczna

Quake 4 [X360]
Podczas gry wciśnij przycisk BACK, a następnie błyskawicznie wklep jedną z niżej podanych kombinacji przycisków (kierunki za pomocą d-pada).
↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,⊙,⊙ - wszystkie bronie, pełne zdrowie i mnóstwo amunicji
⊙,⊙,⊙,⊙,↑,↑,↓,⊙ - pełne zdrowie
⊙,⊙,⊙,⊙,←,→,← - mnóstwo amunicji
↓,↑,↓,↓,↑,→,←,→,⊙,⊙,⊙,⊙ - nieśmiertelność

Rogue Trooper [PS2]
Wejdź do "Extra Menu", a następnie wklep jedną z podanych kombinacji przycisków:
L2, →, ⊙, ↓, R1, SELECT - dziwna krew
←,→,↑,↓, L3, ⊙ · nieśmiertelność
SELECT, R1, L1, SELECT, R3, L1 - niekończąca się liczba surowców
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ↓ - mała grawitacja ragdolla
↑,↑,↑, R2, R2, ↑ · ekstremalny ragdoll

Serious Sam II [XBOX]
Cheat mode
Podczas gry wciśnij pauzę, wciśnij i przytrzymaj R, a następnie wciskaj ciągle tę oto kombinację przycisków: Czarny, Biały, Czarny, Biały. W końcu pojawi się napis "Cheats", a Ty będziesz mógł aktywować God Mode, zyskać wszystkie bronie dostępne na danym poziomie, uzupełnić energię, dostać dodatkowe życie i odblokować wszystkie poziomy.

Shrek SuperSlam [GC]
Na ekranie tytułowym wklep jedną z podanych kombinacji przycisków:
↑,↑,⊙,⊙,→,→,⊙,⊙,↓,↓,L, R,←,←,⊙,⊙,L, R - Pizza One
⊙,⊙,⊙,⊙, R, R,←,←, L, L - Pizza Two
↓,↓,→,⊙,↑,⊙,←,⊙ L, L - Pizza Three
↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,⊙,⊙,⊙,⊙, L, R · Slammageddon
L, L, R, R, L, R, L, R, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ · Super Speed
⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,↑,↓,←,→, L, R - wszystkie zadania
R, L, ⊙, ⊙ - wszystkie medale i trofea
⊙, ⊙, R, ⊙ - wszystkie rozdziały w trybie "Story"
L, R, ⊙, ⊙ · wszystkie postacie i poziomy

Shrek SuperSlam [PS2]
Na ekranie tytułowym wklep:
↑,↑,⊙,⊙,→,→,⊙,⊙,↓,↓,L1, R1,←,←,⊙,⊙, L1, R1 - Pizza One
⊙,⊙,⊙,⊙,→,→,←,←, L1, L1 · Pizza Two
↓,↓,→,⊙,↑,⊙,←,⊙, L1, L1 - Pizza Three
↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,⊙,⊙,⊙,⊙, L1, R1 - Slammageddon
L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ · Super Speed
⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,↑,↓,←,→, L1, R1 - wszystkie zadania
R1, L1, ⊙, ⊙ - wszystkie medale i trofea
⊙, ⊙, R1, ⊙ - wszystkie rozdziały w trybie "Story"
R1, L1, ⊙, ⊙ - wszystkie postacie i poziomy

Shrek SuperSlam [XBOX]
Na ekranie tytułowym wklep:
↑,↑,⊙,⊙→,→,⊙,⊙,↓,↓, L, R,←,←,⊙,⊙, L, R · Pizza One
⊙,⊙,⊙,⊙, R, R,←,←, L, L - Pizza Two
↓,↓,→⊙,↑,⊙,←,⊙, L, L · Pizza Three
↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,⊙,⊙,⊙, L, R - Slammageddon
L, L, R, R, L, R, L, R, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ - Super Speed
⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,⊙,↑,↓,←,→, L, R - wszystkie zadania
R, L, ⊙, ⊙ - wszystkie medale i trofea
⊙, ⊙, R ⊙ - wszystkie rozdziały w trybie "Story"
L, R, ⊙, ⊙ - wszystkie postacie i poziomy

Tomb Raider Legend [PS2]
Kody wpisujesz je po prostu znajdując się w danym levelu, bez żadnych pauz
Zmniejszenie przeciwnikom energii: przytrzymaj L1 i naciskaj kolejno: kwadrat, O, X, L2, R1, trójkąt (musisz skończyć Bolivię w trybie Time Trial)
Nieskończona amunicja do karabinu maszynowego: przytrzymaj L2 i naciskaj kolejno X, O, X, L1, kwadrat, trójkąt (musisz skończyć Japonię w TT)
Nieskończona amunicja do granatnika: przytrzymaj L2 i naciskaj kolejno O, trójkąt, L1, R1, X, O (musisz skończyć Peru w TT)
Nieskończona amunicja do shotguna: przytrzymaj L2 i naciskaj kolejno R1, O, kwadrat, L1, kwadrat, X (musisz skończyć Ghanę w TT)
Nieskończona ilość granatów: przytrzymaj L2 i naciskaj kolejno L1, trójkąt, R1, O, L1, kwadrat (musisz skończyć Kazakhstan w TT)
Excalibur: przytrzymaj L2 i naciskaj kolejno trójkąt, X, O, R1, trójkąt, L1 (musisz skończyć Nepal w TT)
Odporność na kule: przytrzymaj L1 i naciskaj kolejno X, R1, trójkąt, R1, kwadrat, L2 (musisz skończyć Anglię w TT)
Jeden strzał zabija: przytrzymaj L1 i naciskaj kolejno trójkąt, X, trójkąt, kwadrat, L1, O (musisz skończyć Return to Bolivia w TT)
Niespodzianka! przytrzymaj L1 i naciskaj kolejno L2, X, O, X trójkąt, R1 (musisz skończyć całą grę!)

Urban Chaos: Riot Response [PS2]
Cheat menu
W głównym menu wklep ↑,↑,↓,↓,⊙,↓,↑,⊙
W tym momencie na ekranie tytułowym pojawi się opcja "Cheat". Wejdź tam i wpisz jeden z kodów
DANCINGFEET - tryb "disco"
BURNERSREVENGE - tryb "terror"
BURNINGBULLET - ogniste pociski
KEEPYOURHEAD - brak głów
ISEEYOU - MK2 ma lepszą widoczność
WHATWASTHAT - piskliwe głosy
FRYINGTIME - większy zasięg stunguna
MINIFUN – mini-gun zamiast pistoletu
ULTIMATEPOWER - MK3 z niekończącą się liczbą granatów
ZEROTOLERANCE - MK4
KEYTOTHECITY - wszystkie poziomy

Urban Chaos: Riot Response [XBOX]
Cheat menu
W głównym menu wklep ↑,↑,↓,↓,⊙,↓,↑,⊙
W tym momencie na ekranie tytułowym pojawi się opcja "Cheat". Wejdź tam i wpisz
DANCINGFEET - tryb "disco"
BURNERSREVENGE - tryb "terror"
BURNINGBULLET - ogniste pociski
KEEPYOURHEAD - brak głów
ISEEYOU - MK2 ma lepszą widoczność
WHATWASTHAT - piskliwe głosy
FRYINGTIME - większy zasięg stunguna
MINIFUN – mini-gun zamiast pistoletu
ULTIMATEPOWER - MK3 z niekończącą się liczbą granatów
ZEROTOLERANCE - MK4
KEYTOTHECITY - wszystkie poziomy

Without Warning [PS2]
W głównym menu wklep ⊙, ⊙, ⊙, L1, ←, ↑, →, R1. Jeżeli kombinacja została wprowadzona poprawnie, powinieneś usłyszeć dźwięk. Od teraz podczas gry gdy włączysz pauzę, będziesz miał dwie dodatkowe opcje: wybór poziomu i wszystkie filmiki FMV

Without Warning [XBOX]
W głównym menu wklep ⊙, ⊙, ⊙ L, ← ↑, →, R. Jeżeli kombinacja została wprowadzona poprawnie, powinieneś usłyszeć dźwięk. Od teraz podczas gry gdy włączysz pauzę, będziesz miał dwie dodatkowe opcje: wybór poziomu i wszystkie filmiki FMV

POCKET

Crash Tag Team Racing [PSP]
Na ekranie tytułowym wciśnij i przytrzymaj L1+R1, a następnie wklep
⊗, ⊙, ⊙, ⊙ - głowy kurczaka
⊗, ⊙, ⊙, ⊙ - wyłączenie wyświetlanie
⊙, ⊙, ⊗, ⊗ - większa prędkość
⊙, ⊙, ⊙, ⊙ - japoński Crash
⊗, ⊙, ⊙, ⊗ · uderzenie w samochód powoduje KO
⊙, ⊙, ⊗, ⊙ · zabawkowe samochodowy

Midnight Club 3: DUB Edition [PSP]
W głównym menu wejdz do opcji, a następnie wybierz "Cheat Codes", gdzie wpisz jeden z niżej podanych kodów:
ontheroad - zero uszkodzeń
trythisathome - gorąca niespodzianka (działa tylko na Choppers i Streetbikes)
fillmeup - Max Nitro
getheadj - żółty uśmiech
getheadk - dynia
getheadl - królicze uszy
getheadn - trupia czacha
getheadm - bałwan
roadtrip - Atlanta & Detroit
crosscountry - wszystkie miasta w trybie "Arcade"
dfers - Special Agro
allin - Special Zone

Pursuit Force [PSP]
Kody do wpisania na ekranie z cheatami
Law Lord - zawsze pełna sprawiedliwość
Sticky Feet - nigdy nie zostaniesz wyrzucony z pojazdu
Big Wheels - wielkie koła
Double Damage - podwójne uszkodzenie
Invincibility - nieśmiertelność
"Iron Man" - połowa zdrowia
Wild Water - niespodzianka
Speed - szybciej się poruszasz
Laser Law - policja strzela niebieskim laserem, każdy inny czerwonym

Tom Clancy's Splinter Cell Essentials [PSP]
Na ekranie z bonusowymi misjami wciśnij i przytrzymaj SELECT, a następnie wklepuj cały czas tę kombinację przycisków: L, R, L, R, L, R. Tym sposobem odblokujesz trzy bonusowe misje. "Paris-Nice", "Heroin Factory" oraz "Television Free Indonesia".

Tomb Raider: Legend [PSP]
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj L, a następnie wklep jedną z podanych kombinacji przycisków (uwaga, działają dopiero wówczas, gdy je odblokujesz podczas gry)
⊗, R, ⊗, R, ⊙, R · niesmiertelność
⊙, ⊙, ⊗, R, R, ⊗ - zabieranie energii przeciwnikowi
⊗, ⊙, ⊗, R, ⊙, ⊗ - niekończąca się liczba amunicji do Assault Rifle
R, ⊗, R, ⊙, R, ⊙ - niekończąca się liczba emunicji do Grenade Launcher
R, ⊙, ⊙, R ⊙, ⊗ - niekończąca się liczba amunicji do Shotguna
⊙, ⊗, R, R ⊗, ⊙ - niekończąca się liczba amunicji do SMG
⊗, ⊗, ⊙, ⊙, R, ⊙ - jeden strzał zabija
⊗, ⊗, ⊙ R, ⊗, R · Excalibur
R, ⊗, ⊙, ⊗, ⊗, R · tryb "Textureless"

Worms: Open Warfare [PSP]
Odnowa zdrowia.
Podczas gry wciśnij pauzę, wciśnij i przytrzymaj L+R, a następnie wklep: ⊗, ↓, ⊗, ↑.

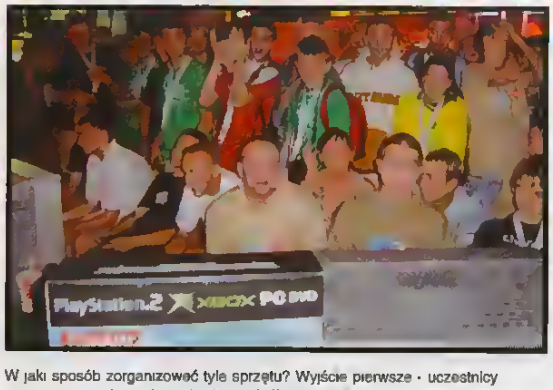
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse [PSP]
Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep: ↓,↑,↓,↑,→,↓,→,←, START - God Mode
←,←,→,←,→,↑, START - jedno uderzenie pięścią zabija
←,↓,→,↓,↑,↑,↓,↑, START - niekończąca się moc Xtreme
↑,↑,↑,↓,↑,↓, START - większa prędkość

Wszystko, co powinieneś wiedzieć o... turniejach

Turnieje są nieodłącznym elementem każdej gry, obojętnie, czy zespołowej, czy indywidualnej. "Medzik" ma swoje turnieje, szachy też, i pingpong, i piłka nożna. To właśnie dzięki turniejom środowisko Graczy organizuje i rozwija się. To na turniejach rodzą się wielcy mistrzowie, powstają anegdoty i legendy, a także zawiązują serdeczne przyjaźnie. Wiesz, co jest dobrą stroną turniejów? To, że może je zorganizować dosłownie każdy. Jeśli więc kiedykolwiek zastanawiałeś się, czy mógłbyś zorganizować własny mini-turniej dla znajomych, odpowiedz brzmi "tak". Potrzeba do tego pewnego zacięcia, determinacji i cierpliwości, żeby wszystko zebrać do kupy, ale nie jest to niemożliwe. Jeśli więc zapaliła Ci się w głowie lampka "Zorganizuję turniej", to powinieneś mieć świadomość istnienia pięciu poważnych problemów - i jak sobie z nimi poradzić.

Problem 1 - zorganizowanie aprzętu

Mamy rok 2006 i rzadko się już zdarza, żeby liczba uczestników zamykała się w setce. Wyjątkami są turnieje domowe (4 uczestników na jeden telewizor) oraz turnieje w niszowe tytuły (Guilty Gear, Street Fighter Puzzle 2 Turbo, Hot Shots Golf). Aby wszystko szło sprawnie i w miarę szybko, potrzebne jest co najmniej 1 stanowisko na 10 osób, czyli na pełnometrażowy turniej musisz mieć na pewniaka 10-12 telewizorów i tyle samo konsol z kompletem kabli. Żeby nie było narzekań "bo nie znam tego pada", każdy przywozi własnego. Jeśli śledzisz relacje Mashtera z turniejów w "Kąciku Bijatyk", to wiesz, jak to jest ważne.



W jaki sposób zorganizować tyle sprzętu? Wyjście pierwsze - uczestnicy sami przywożą konsole i telewizory. Jeśli dysponują samochodem (własnym lub "zrzutkowym"), to jest git. Problem pojawia się, gdy umówiony w ten sposób sprzęt nie przyjedzie, a turniejowicz nie uprzedzi wcześniej organizatorów. Wtedy turniej będzie trwał dłużej niż przewidywano, powstanie zamieszanie, a czekający na swoją kolej Gracze zaczną się nudzić. Wyjście drugie - pożycz sprzęt od znajomych, tylko powiadom ich o tym zaszczycie, jak tylko zaczniesz zastanawiać się nad organizacją. W wigilię turnieju czeka Cię bujanie po mieście i zwożenie sprzętu do dziupli. Oczywiście, następnego dnia po turnieju musisz sprzęt zwrócić właścicielom. Wyjście trzecie to skołowanie sponsora, który dostarczy konsole i telewizory (czyli sklep konsolowy lub RTV). To wyjście wymaga czasu i umiejętności, ale nie jest niemożliwe. Nawet w Polsce.

Przy każdym z powyższych rozwiązań istnieje problem zapewnienia bezpieczeństwa sprzętowi przed co bardziej "przyjacielskimi" uczestnikami i widzami. Dobrym rozwiązaniem jest umówienie się, że każdy pilnuje swojego hardware'u, przy czym kluczowym słowem jest tu "umówienie się" (żeby nie było potem kłótni, kto jest odpowiedzialny za skradziony lub zniszczony sprzęt). Najlepszym i najtańszym wyjściem jest rzecz jasna zapraszanie na turniej znanych i zaufanych uczestników. Można też ubezpieczyć sprzęt (albo i cały turniej) lub wynająć ochroniarzy, ale to już alternatywa dla oficjalnych, wielkich turniejów z większym budżetem. Wimbledon to ma dobrze, nikt nie ukradnie mu kortu tenisowego.)

Problem 2 - znalezienie miejsca

100 Graczy, telewizory, konsole, przedłużacze, stoły - to wszystko trzeba gdzieś pomieścić, w dodatku nie zmieniając sali w burdel. Wypadałoby mieć jedną dużą salę na główne rozgrywki i jedną lub kilka mniejszych na zmagania w rundach początkowych czy ewentualne na spotkania towarzyskie. Potrzebny jest też prąd, którego nie zabraknie w trakcie rozgrywek (sprawdź, czy sala ma kilka gniazdek, żeby nie wszystko było podpięte do jednego).

Rozwiązania problemu z miejscem turnieju są następujące. Po pierwsze - klub, pub lub kawiarnia. Pochłonie to dużo kasy, chyba że właścicielem jest znajomy lub uda się z nim dogadać w kwestii jedzenia i picia (utarg na jedzeniu i piciu może być Twoją kartą atutową, ale wczesniej powiadom uczestników, że drinki nie są wliczone w opłatę turniejową). W zamian staje otworem profesjonalny lokal z leżiankami, nagłośnieniem i elektryką, ekran z rzutnikiem (być może), grill i zimne napoje. Full pro.

Wyjście drugie - osiedlowy lub dzielnicowy klub kultury, ewentualnie szkoła. Jest to wyjście zdecydowanie tańsze, można też zaszaleć i zorganizować dwudniowy turniej (najlepiej z dwoma zupełnie niepołączonymi turniejami!) z noclegiem na karimatach dla największych mastah. Jest tylko jedno, wielkie ALE.
W takim miejscu Gracze, a przede wszystkim organizatorzy, są na cenzurowanym. Wybuchy radości, żalu i łaciny po tandetnej zagrywce nie mogą być zbyt emocjonalne, bo może usłyszeć to np. dyrekcja szkoły i awantura gotowa. Nie wszystkie napoje będą też możliwe do konsumpcji (nawet jeśli Gracze wylegitymują się dowodem), bo widok zataczającej się młodzieży fatalnie współgra z wychowaniem w trzeźwości. Szkoły i domy kultury bardziej nadają się na zjazdy, zloty, tudzież turnieje bezsprzętowe (Magic). Turniej konsolowy od biedy da się zorganizować, ale musisz uważać, by cały czas podtrzymywać jego klimat (szkoła wypełniona fajną ekipą jest o niebo lepsza niż kiepski klub i zmarźli Gracze). Szkoła jest dobra na pierwsze dwie edycje, żeby nabrać doświadczenie w organizacji i zyskać reputację wśród uczestników i sponsorów. Pamiętaj jednak, że trochę turniejów w Polsce już się odbyło. Poprzeczka dla organizatorów została wywindowana w górę. Dziś już nikt nie chce widzieć przedłużacza łączącego przez 30 metrów, o który może się potknąć 100 osób. Reakcje emocjonalne ("o, ku****") jest w tym przypadku gwarantowana - chcesz być w skórze takiego organizatora?

Problem 3 - zaufani pomagierzy

W pojedynkę nie wynegocjujesz dealu z właścicielem klubu, nie wyślesz potencjalnym turniejowiczom i mediom informacji o dacie, miejscu i rozkładzie jazdy turnieju, nie zorganizujesz trofeów i nagród. Nie poprzywozisz całego sprzętu, nie porozkładasz i nie podłączysz go, nie przywitasz Graczy, którzy przyjechali dwie godziny przed godziną "zero", nie przedstawisz regulaminu turnieju, nie dopilnujesz wszystkich meczów pod względem fair play, nie podliczysz wszystkich wyników, nie zaradzisz nieprzewidzianej wtopie sprzętowej. Nie pospałasz też klubu (chyba że wynegocjujesz sprzątanie w ramach opłaty), nie przygotujesz raportu z turnieju i nie wyślesz go do mediów.

Potrzebujesz do tego 2-3 kumpli. Jeden niech zajmie się wszystkim, co dotyczy sprzętu. Drugi - mediami, informacjami i zawiedzeniami. Trzeci niech załatwi miejsce i nagrody dla triumfatorów. Oczywiście obowiązki któregoś z nich możesz przejąć Ty - nie ma problemu. Dodatkowo w dniu turnieju Ty i kumple-pomocnicy będziecie dbać o sprawny przebieg zmagań i rozwiązywać wszelkie wynikłe problemy, a tych może być od groma: zgubiłem pada, 130-kilogramowy mięśniak trącił mnie w łokieć, przez co nie wszedł mi juggle, SMS z rodzaju "zatrzasnąłem się w kiblu, pomóżcie, za 5 minut mam mecz grupowy". Kumple powinni być zaufani i wypróbowani. Ale przecież tacy oni właśnie są - z ciapciakami nikt się nie koleguje, o organizacji turnieju nawet nie wspominając, nght?

Problem 4 - brak zaangażowania większych firm

Największym wyzwaniem dla organizatorów turniejów jest kasa. Kasa idzie na lokal, nagrody, atrakcje dodatkowe. Organizatorzy polskich turniejów konsolowych kasą nie grzeszą, więc niejednokrotnie stają na głowie, żeby brak kasy nie wpłynął na poziom turnieju. Ale ze oczekiwania uczestników poszły w górę, to "stawanie na głowie" już nie wystarcza. Potrzebna jest większa kasa, a z nią wiążą się sponsorzy.

Duże firmy lubią, gdy wszystko jest ładne i oficjalne. Oferta skierowana do sponsora powinna zawierać: list sprzedażowy z wymienionymi korzyściami ze sponsoringu, charakterystykę turnieju (gre, liczba uczestników, planowane miejsce), informację prasową i spis mediów, do których zostanie ona przesłana, krótką informację o organizatorach. Jeśli się da, mile widziana jest relacja z poprzednich edycji (bardzo ważne opinie uczestników i wycinki prasowe!) oraz pieczątka "oficjalny turniej" od polskiego dystrybutora gry.

Sprytnym sposobem nawiązanie współpracy z firmą jest podłączenie się z turniejem pod organizowany przez nią kontakt eventowy (konferencja, pokaz filmu, zlot fanów). Korzyści są obustronne - Ty masz świetną miejscówkę za nieduzą kasę (albo i za darmo), a firma ma dodatkową atrakcję dla swoich klientów (nawet łajkom spodoba się konkurs juggli w TK lub finału w PES, zwłaszcza ze oni będą tylko widzami).

Jeśli już mowa o kasie, to najprostszym rozwiązaniem zbudowanie potrzebnego budżetu jest wprowadzenie odpłatnego uczestnictwa w turnieju, które to dodatkowo można podzielić na dwie raty - dla pierwszych faz eliminacyjnych (np. po 5 zł) oraz dla późniejszych rund (od ćwierćfinału w górę), również po kolejne 5 czy 10 zł (tutaj już grają tylko ci najlepsi). Taki podział jest o tyle dobry, że nie zraża do uczestnictwa w zabawie mniej doświadczonych Graczy, przygotowanych na szybką porażkę, a w związku z tym 100% utratę włożonych pieniążków. Płatne uczestnictwo w turnieju jest standardem zagranicą, w nieoficjalnych turniejach, gdzie najczęściej wygrywa się również sporą gotówkę albo bardzo cenne nagrody.

Problem 5 - ograniczenia czasowe

Jeśli czytałeś kiedyś relację z turniejów w PE w "Kąciku Sportowym" lub "Kąciku Bijatyk", to mogło rzucić Ci się w oczy, że półfinalista nie stanął do gry, bo musiał złapać ostatni pociąg do domu, a finaliści o czwartej nad ranem zamiast z przeciwnikiem, walczyk z ziewaniem i klejeniem oczu. Jak sobie z tym poradzić?

O wyjściu pierwszym wspomniałem przy okazji kołowania sprzętu na turniej. Jeden TV na maksymalnie 10 Graczy i zawody potoczą się szybko. Wyjście numer dwa - ustal mniejszą liczbę uczestników. Zamiast 100+, niech będzie 64. Jasne, turniej nabierze charakteru elitarnego, ale w końcu nie każdy tenisista gra w turnieju głównym Wimbledonu. Dzięki ograniczaniu liczby uczestników wytworzy się pobyt na nowe turnieje, więcej osób będzie zainteresowanych organizacją. Scena się rozwinie, będzie płynąć mlekiem i miodem, a kto wie - może nawet doczekamy się pierwszych polskich zawodowych e-sportowców? Wyjście trzecie - zrezygnuj z pierwszej rundy grupowej na rzecz play-off. Może nie jest to idealne rozwiązanie dla uczestników, ale przy 64 Graczach play-offy dają 5 rund i finał. Szybko pójdzie. Czy dobrze słyszę? "Nie będę jechał pół Polski, żeby odpaść po jednym meczu"? Cóż, zdarza się. Ale przy okazji możesz spotkać się z kumplami i ich podopingować. A jeśli chcesz pograć dla przyjemności, to nie pchaj się w ogólnopolskie zawody, ale zorganizuj własny turniej, we własnym gronie, na własnym podwórku.

Są jeszcze dwa cechy, których potrzebuje organizator turnieju konsolowego, a o których dotąd nie wspomniałem. To zaradność i odwaga. Zaradność po to, by poradzić sobie z niespodziankami organizacyjnymi, o których tu nie przeczytałeś. Odwaga, by pomimo braku doświadczenia, ruszyć się i zacząć organizować. Jeśli masz te dwie cechy, nie ma bata - Twój turniej się odbędzie. Odpowiedz sobie, czy masz te dwie cechy, a jeśli tak, to już dziś pogadaj ze znajomymi i zacznij organizować Twój Wspaniały Konsolowy Turniej. □ [nemo]

Ten tekst powstał dzięki pomocy Arboosa, Sado, Aro, Micgele i Moblusa. Wielkie dzięki.

Dreamcast jak kameleon

Ponizszy przegląd to podsumowanie scenowych dokonań w dziedzinie emulacji na konsolę Dreamcast. Artykuł obejmuje najbardziej godne uwagi programy "udające" znane platformy do gry. Choć biblioteka DeCe oferuje ich znacznie więcej, wybrałem te moim zdaniem najlepsze. Sprawdz, w co warto przeistoczyć swoją konsolę z zakręconym logosem, aby wydłużyć jej żywot i bawić się równie dobrze, jak niegdyś na danym sprzęcie. □ [M@jk]

Platforma: **Nintendo Entertainment System (Famicom, Pegasus)**
Docelowy emulator: **NesterDC SE**
http://www.sch3rz0.com/nesterdcae/



Kultowa, ośmiobitowa konsola Nintendo, znana w naszym kraju również jako Pegasus, doczekała się bardzo wiernej adaptacji na Dreama. Prędkość emulacji sięga 100% oryginału, do tego jest to najbardziej kompatybilny "udawacz" NES-a spośród wszystkich dostępnych emulatorów (włączając w to nawet PC). Uruchamia niemalże wszystkie gry (są jedynie sporadyczne problemy z nieoficjalnymi hackami, jak np. Final Fight 3 czy Resident Evil, ponadto niektóre składanki mogą się nie odpalić). Można dowolnie skonfigurować klawiszologię (obsługa 2 padów), do każdego romu przewidziano możliwość dodania własnego screena z gry, w menu głównym dostępny jest także odtwarzacz muzyki w formacie NSF (pliki dźwiękowe Nes). Warto także wspomnieć o dodatkowych funkcjach, które nie były dostępne na oryginalnej konsoli, jak np. zapisanie gry w dowolnym momencie (tzw. quick save), GameGenie (kody i cheaty) oraz tryb rozmycia obrazu. Specjalna edycja Nestera bazuje w pełni na NesterDC v7.1, poziom jej udoskonalenia jest na tyle okazały, iz sprawdzanie konkurencyjnych emu staje się całkowicie zbyteczne.

Ocena: **9**
Pozostałe: **TuxNea, Gleam, FrNes**

Platforma: **Super Nintendo (Super Famicon)**
Docelowy emulator: **DreamSnas v0.9.8**
http://mc.pp.ae/dc/dreamanes/



Pomimo wielu prób emulowania SNES-a na DeCe, najlepszym okazuje się jeden z najstarszych projektów, a mianowicie DreamSnes. Program charakteryzuje się bardzo ładnym, przejrzystym menu z animowanymi elementami (np. latające dynia w wydaniu na Halloween), ponadto w tle przygrywa muzyka (można wrzucić własny utwór w formacie MP3). Dostępny jest polski język w opcjach, z kolei minusem jest niedopracowany system listowania tytułów - jeśli uprzednio nie wygenerowałeś sobie stosownej listy, OS bardzo będzie długo doczytywać kolejna romy (jeden po drugim - uciążliwe i czasochłonne). Program nie obsługuje najlepiej wszystkich dostępnych gier. Szybkość emulacji jest zbliżona do oryginału, pod warunkiem, ze wyłączysz dźwięk, a i tak nie ma gwarancji na odpowiednią płynność. Warto też wiedzieć, że DS jako jeden z niewielu posiada obsługę myszki, klawiatury oraz pistoletu (lightgun). Mimo wszystko emulacja systemu SNES na DC pozostawia trochę do życzenia - może to się zmieni dzięki nowo powstałemu projektowi Snes4All. Tymczasem warto popróbować pozostałych dostępnych "podszywaczy".

Ocena: **7-**
Pozostała: **Super Famicast, Snes4All, Ngine-Snea9x, Sintendo**

Platforma: **Sega Master System/GameGear**
Docelowy emulator: **Sms Plus DC**
http://www.pascalorama.com/



Emulowanie starusieńkiego SMS-a (bynajmniej nie chodzi tu o wysyłanie krótkich wiadomości tekstowych) nie należy raczej do wymagających wyzwań. Niemniej jednak dopracowanie go w takim stylu jest godne uznania. W zasadzie wszystkie dostępne w tym temacie programy na scenie DC bardzo dobrze sobie radzą z grami na Master System. Najlepszy bez wątpienia jest jednak francuski produkt Pascala Bosqueta, który tylko doszlifował starą wersję SMS Plus!, okraszając ją ślicznym menu i dodając kilka istotnych funkcji. W zasadzie jest to multiemulator, bowiem uruchamia on zarówno gry na SMS, jak i przenośną konsolę Segi - Game Gear, a co ważne, robi to wyśmienicie. Nie spotkałem się z jakimkolwiek problemem przy obsłudze tego programu. Do tego możliwość zapisu stanu gry i tryb Bilinear Filtering (przy wyświetlaniu obrazu w rozdzielczosci 640x480). Nie zapomniano także o opcji gry dla 2 graczy. Ciężko cokolwiek zarzucić - po prostu graj razem z Pascalem.)!

Ocena: **9+**
Pozostałe: **DreamSms, Smag**

Platforma: **Sega Mega Drive (Genesis)**
Docelowy emulator: **Gencaat**



Najlepszy program podszywający się pod 16-bitową konsolę Niebieskich jak na ironię nie jest całkowicie legalnym projektem. Jego kod źródłowy bazuje na wykradzionych binariach Genesis Plus (preview 0.3), co oznacza, że jest niczym innym, jak udoskonaloną wersją tegoż programu ubraną w nowe szaty. Eleganckie, wręcz interaktywne menu główne obsługuje podmianę płyty (przydatne, jeśli masz gry na osobnym CD). GanCast odpala większość dostępnych produkcji (wybierając samoczynnie odpowiedni region dla danej pozycji). Prędkość jest zaskakująco wysoka (blisko 100%), jakość emulowanego dźwięku (bolączka komercyjnego emulatora SSP) jest znacznie poprawiona i bardzo przypomina oryginał. Obraz wyświetlany jest w rozdzielczości 640x480, jedyne zastrzeżenie można mieć do wizualizacji niektórych sprite'ów, czasami doblerane są złe piksele bądź barwy. Ponadto emulator nie posiada funkcji zapisu stanu gry – miała ona zostać dodana w kolejnej odsłonie, ale ta nigdy się nie ukazała. .

Ocena: **7+**
Pozostałe: **Geneala Plus, DC Gen, Sega Smash Pack, Obsidian (SegaGen, Lemec), Ljsdcgen**

Platforma: **Sony PlayStation (PSone)**
Docelowy emulator: **Bleemcast**



Jeden z dwóch komercyjnych produktów, jakie ukazały się na rynku. Szumnie reklamowany slogan "Zobacz różnicę!" ukazywał 2 screeny wyciągnięte z pamięci video konsoli PSX oraz DC. Ten drugi był jednlajszy, miał wygładzone teksturki i bez wątpienia pełnił rolę dobrego argumentu przy zakupie tego zestawu. Firma Bleem! wydała swój pakiet osobno dla 3 gier: Gran Turismo 2, Tekken 3 oraz Metal Gear Solid (ten ostatni recenzowałem w PE). Rzeczywiście, gry wyglądały ładniej, a do tego zasuwały równie prędko, jak na Szaraku. Karta pamięci, Arcade Stick, VGA Box, a nawet wibracje były w pełni obsługiwane przez ten emulator. Liczne procesy sądowe wytoczone przez Sony spowodowały jednak, że prace nad kolejnymi "singlami" zostały odwołane. Jakiś czas później w Sieci wypłynął nieukończony projekt (beta) Bleemcasta, który uruchamiał (a raczej starał się to robić) wszystkie gry na PSone. Niestety, wersja ta zawierała sporo błędów. Przekłamania można było dostrzec w grafice, nie można było zapisać stanu gry, a scenki FMV nie były w ogóle odgrywane. Mimo wszystko było się czym podniecać i przez jakiś czas wierzono, ze ktoś dopracuje ten projekt. Nadaremnie. W przygotowaniu przez hiszpańskich programistów-amatorów jest obecnie projekt PSX4All, miejmy nadzieję, ze poziomem dorówna on oryginalnemu BC.

Ocena: **10-**
Pozostałe: **PCSX DC**

Platforma: **Neo Geo CD/MVS**
Docelowy emulator: **Neo4All/Aes4All**



Mało znana i zarazem niedoceniona w Polsce konsola Neo Geo CD, kojarzona głównie z automatami i serią Metal Slug. Tandem Neo4All/Aes4All pozwala uruchamiać gry zarówno w postaci romu, jak i osobnej wersji na CD. Dzięki niemu odpalisz takie perełki, jak Metal Slug 1, 2, X, czy nawet SNK vs Capcom - SVC Chaos (załadowanie tego ostatniego trwa jednak kilka minut). Prędkość emulacji jest naprawdę bardzo wysoka, na dodatek odbywa się to wszystko z pełną obsługą dźwięku i muzyki. Przy uruchamianiu romów pojawia się pewna niedogodność, ponieważ należy je uprzednio przystosować do współpracy z programem za pomocą specjalnego narzędzia do konwersji. Lista kompatybilności jest imponująca, niedziałające tytuły można policzyć na palcach obu rąk. Zawarte w programie funkcje umożliwiają grę dla 2 graczy, filtrowanie obrazu, selektor regionu oraz swobodne manipulowanie liczbą pomijanych klatek na sekundę.

Ocena: **9-**
Pozostałe: **NeoDC, NeoCD, NEOMAIM, MDCNG**

Platforma: **Amiga**
Docelowy emulator: **Uae4All**
http://chui.dcemu.co.uk/uae4all.html



Bardzo ciężka w okiełznaniu i długo oczekiwana "Przyjaciółka" zawitała w końcu też i na DC. Emulowanie tej jakże rajcownej maszynki w aktualnej odsłonie RC sprawuje się całkiem dobrze. Przede wszystkim program podszywa się wyłącznie pod model A500 (z 1MB Ram) - co za tym idzie, wszelkie gry na kość AGA, ECS czy w formie CD32 nie ruszą. Zarówno dźwięk, jak i prędkość "udawanie" gier są bardzo zbliżone do oryginału (większość ok. 95%). Przy problemach z framerate'em wystarczy odpowiednio zmienić liczbę pomijanych klatek animacji, by zachować właściwą płynność. Ponadto Uae4all emuluje 2 stacje dyskietek (przydatne przy grach wielodyskowych) i zawiera tzw. SuperThrottla, swoisty dopalacz skracający czas ładowania planszy czy długaśnego intra. Jak wiadomo, Amiga była wyposażona w klawiaturę i myszkę - oczywiście program przewiduje współpracę z decekowymi odpowiednikami tychże urządzeń. Dla tych, którzy jednak nie są w posiadaniu wspomnianych gadżetów, przygotowano replikę klawiatury w postaci jej wirtualnego podglądu (za pomocą pada można swobodnie wciskać szukany klawisz), natomiast gałka analogowe odpowiada za ruchy myszki. Zwolennikom ekonomii umożliwiono wsparcie dla formatu ADZ, specjalnej kompresji dyskietek, w których zapisywane były dane na Amidze. Ze względu na brak alternatywy jest to jedyny słuszny program, który umożliwi Ci powrót do przeszłości na łonie "Przyjaciółki".

Ocena: **8-**
Pozostałe: **brak**

Platforma: **Mame/CPS (automaty Arcade)**
Docelowy emulator: **Mame4All**
http://chui.dcemu.co.uk/mame4all.html



Prób przeniesienia emulacji "zjadaczy monet" było bez liku, usiłowano nawet udawać pojedyncze tytuły całem zwiększenia jakości (tzw. Single Game Arcade) lub odpalać wyłącznie stare gry, z nałożonym limitem pamięci (niekiedy też zmniejszając rozmiar obrazu celem zwiększenia prędkości). Niestety, na dobrą sprawę dopiero ostatni twór jest godny uwagi. M4A zostało podzielone na 3 zestawy (Aged, Classic i Gold), każdy z nich uruchamia gry z innej epoki (dla przykładu: złota edycja poświęcona jest CPS1 oraz System16). Łączne dają nam to - bagatela - blisko 1000 nowych gier, która z powodzeniem można pograć na DeCe. Szybkość emulacji jest zaskakująco wysoka, ponadto korzystanie z programu umila muzyka w menu oraz możliwość odpalania kolejnych tytułów bez konieczności resetu konsoli. Pierwsza wersja alpha nie jest jeszcze w pełni sprawnym produktem, dlatego nie obyło się bez wad. Niektóra gry działają bez dźwięku, inne mają problemy z poprawnym sterowaniem czy zwyczajnie haczą (pomaga wyłączenie audio). Pozostaje czekać Chui, autor o dość intrygującej ksywce, zapowiada poprawioną wersję na lato br.

Ocena: **7**
Pozostałe: **Wowpack, MameDC, MamedDC, MameCPS1, SGA**

POCKETY bez tajemnic

Witam wszystkich fanów kieszonkowych konsolek! FAQ, które za chwile przeczytacie w możliwie przystępny i konkretny sposób wyjaśnia najczęściej poruszane przez Was (i nie tylko) kwestie związane z PSP i DS-em - od tych najbardziej oczywistych, po nieco bardziej egzotyczne. Możliwości, ograniczenia, zasilanie, najważniejsze akcesoria, najczęstsze problemy – znajdziecie tutaj to wszystko i wiele więcej. Tam, gdzie nie było to niezbędne starałem się unikać zbytniego wnikania w szczegóły – nie czas i miejsce na to. Tekst podzielony jest na trzy części – w pierwszej znajdują się pytania dotyczące obu handheldów, natomiast w dwóch pozostałych kwestie poświęcone jedynie konsoli Sony lub Nintendo. Jeśli uważacie, ze powinienem napisać o czymś jeszcze, ze o czymś zapomniałem, wytłumaczyłem coś mało dokładnie, albo jeśli po prostu macie dodatkowe pytania – piszcie na adres kilu@psxextreme.pl. Pytania opublikujemy w następnym wydaniu Poradnika. □ [kilu]

PSP



Pyt: Czy można jakoś poprawić działanie krzyżaka w PSP?
Odp. Oficjalnie problem nie istnieje. W rzeczywistości d-pad w PSP rzeczywiście sprawiać problemy – jest on nieco zbyt duży, w związku z czym granie w tytuły wymagające sporej precyzji (np. bijatyki) jest mocno utrudnione. W Japonii kilka gier z tego gatunku sprzedawano ze specjalnymi nakładkami na krzyżak (być może takowa pojawi się i w Europie wraz z Tekkenem: Dark Resurrection). Jest też inny sposób – niektórzy zapalency rozkręcają konsolkę, po czym naklejają na górną część umieszczonej pod d-padem gumki cztery małe fragmenty cienkiej gumy, po jednym na każdy z kierunków. Dzięki temu krzyzak działa już przy lekkim dotknięciu.

Pyt: Dlaczego słuchawki w PSP tak cicho grają?
Odp. Z dwóch powodów. Po pierwsze, Sony zastosowało słaby wzmacniacz by sprzęt był zgodny z panującymi w roznych krajach przepisami. Zastosowano też system AVLS, którego włączenie powoduje automatyczne dostosowywanie maksymalnej głosności do ustalonego, niezbyt wysokiego progu.

Pyt: Z innymi słuchawkami mój PSP gra dużo głośniej!
Odp. Zgadza się - słuchawki dodawane do europejskiej wersji konsoli są „osłabione" względem tych przeznaczonych dla reszty świata. Zmniejszenie mocy uzyskano przez wlutowanie do każdej z słuchawek rezystora ograniczającego prąd. Jeśli umiesz lutować i dysponujesz lutownicą o bardzo małej mocy (maksymalnie kilkanaście watów), możesz spróbować rozebrać słuchawki i usunąć rezystor, zastępując miejsce po nim kawałkiem przewodu. Radzę Ci przy tym bardzo uważać – zbyt mocna rozgrzanie głośniczka nieodwracalnie zmieni jego właściwości akustyczne.

Pyt: Czy kabel USB do PSP musi być jakiś specjalny?
Odp. Oczywiście nie – to najzwyklejszy przewód zakończony z jednej strony wtykiem USB, z drugiej – wtykiem mini-USB. Kabel taki dostaniesz w każdym sklepie RTV lub komputerowym za mniej niż 10 zł.

Pyt: Czy warto inwestować w akumulatory innych producentów, mające pojemność np. 2600 mAh zamiast stosowanego w PSP 1800 mAh?
Odp. Jeśli oczekujesz, że z takim akumulatorem konsola będzie działała dłużej, niz z oryginalnym, zawiedziesz się – pojemność podana przez producenta jest wyssana z palca, w najlepszym razie batena taka będzia miała pojemnosć porownywalną z nowym akumulatorkiem marki Sony. Za to taka „oszukana" bateria sprawdzi się jako tańsza alternatywa dla produktu Sony.

Pyt: Czy mogę podłączyć PSP do zasilacza od PSone lub innego, z podobną wtyczką?
Odp. Z reguły nie. PSP wymaga zasilacza stabilizowanego o napięciu wyjściowym 5V i minimalnym prądzie 3A (moza być więcej), z „minusem" znajdującym się na zewnętrznej części wtyczki. Jeśli którykolwiek z tych parametrów będzie inny, mozesz zniszczyć konsolę. Zdecydowanie nie próbuj też podłączać PSP do „bazarowego", chińskiego zasilacza regulowanego, nawet, jeśli jego parametry będą podobne.

Pyt. Jaką kartę MS Duo do PSP warto kupić?
Odp. Przede wszystkim – oryginalną. W internetowych sklepach i na aukcjach za względu na niską cenę ogromną popularnością cieszą się podróbki kart Sony, które czasem lubią sprawiać problemy. Rzadko podrabia się natomiast karty firmy SanDisk. Szybkość zapisu i odczytu nia ma wielkiego znaczenia, a pojemność zalezy od zastosowań, dla których kupujesz kartę. Do filmów minimum to 1GB.

Pyt: Jakie formaty multimediów odczytuje PSP?
Odp. W przypadku muzyki zalezy to od wersji firmware'u. Wersja 1.5 odtwarza MP3 i ATRAC3, wersja 2.0 dodatkowo odmiany MPEG4 (M4P lub AAC, jeśli rozszerzenia jest inna, nalezy je zmienić na jedno z ww.), w ograniczonym zakresie pliki WAV oraz dyski UMD-Music. W wersji 2.60 i nowszych dodano możliwość odtwarzania plików WMA (wymagana jest jednorazowa aktywacja konsoli przez internet), a także bezpośrednią obsługę plików M4A. Akceptowane przez PSP formaty zdjęć to JPEG, GIF, BMP, TIF oraz PNG (w przypadku aparatów cyfrowych Sony są ona odczytywana bezposrednio z karty przełozonej z aparatu). Konsola odtwarza tez filmy w formatach MPEG-4 Part 2/3 oraz MPEG-4 Part 10 (H.264/AVC), a takza pliki SWF (czyli popularne aplikacje „flash" w wersji 6.0 lub niższej).

Pyt: Jak wygląda kwestia oglądania na PSP filmów nagranych na kartę pamięci?
Odp. Przeda wszystkim filmy te muszą mieć odpowiedni format. PSP obsługuje kilka odmian MPEG4, w tym zapewniający bardzo dobrą jakość AVC. Pliki muszą mieć maksymalną rozdzielczość 320x240, przy czym wyświetlacz w PSP ma 480x272, w związku z czym filmy będą rozciągnięte (co wiąże się z utratą jakości) lub wyświetlane w oknie otoczonym czarną ramką. Możesz użyć programu Xplodar Movie Player firmy Mad Catz albo znaleźć coś w Internecie (jest kilka darmowych programów do konwersji DVD lub DivX do postaci zrozumiałej dla PSP). Dostępny tez wypuszczona przez Sony aplikacja Image Converter. konsoli nia da się włączyć napisów – musisz je dodać podczas kompresowania filmu. Pamiętaj tez, ze pliki z filmami w MPEG4 powinny się znaleźć w katalogu /MP_ROOT/ 100MNV01 i mieć nazwę M4V#####.MP4 (gdzie # to jakaś cyfra), natomiast AVC – odpowiednio /MP_ROOT/100ANV oraz MAQ#####.MP4.

Pyt: Dlaczego przycisk „kwadrat" w moim PSP działa nieco inaczej, niż pozostałe?
Odp. Jeśli dokładnie przyjrzysz się szczelinie wokół przycisku (a także prawej części d-pada), zauważysz, że widać pod nim... część obudowy wyswietlacza. Z tego powodu mechanizm styku jest nieco przesunięte względem przycisku, co odbija się na jego działaniu (choć naprawdę ciężko to zauważyć).

Pyt: Przyciski L/R w moim PSP zacinają się!
Odp. To rzadkie, choć całkiem normalne zjawisko, szczególnie w starszych wersjach konsol. Wciskaj je bardziej przy zewnętrznej krawędzi – powinny przestać się blokować. Z czasem się wyrobią i zaczną działać tak, jak powinny.

Pyt: Czy przyciski w PSP są analogowe, jak w Dead Shocku 2?
Odp. Nie - przyciski w PSP działają w sposób cyfrowy. Nie ma znaczenia, z jaką siłą je wciśniesz, zawsze gra zareaguje w taki sam sposób.

Pyt: Dlaczego do PSP nie pasują zwykłe Memory Sticki?
Odp. Karty Memory Stick są dłuższe i grubsze, niż MS Duo. Te ostatnie są tez dużo nowocześniejsze – pobierają mniej enargii, są szybsze i mogą mieć większą pojemność.

Pyt: Do czego służy przełącznik umieszczony z lewej strony PSP?
Odp. Jest to włącznik modułu WiFi. Gdy w danej chwili nie korzystasz z komunikacji bezprzewodowej, przesuń go w. Dzięki temu konsola będzie pobierać nieco mniej enargii.

Pyt: Co oznaczają pojęcia Infrastructure i Ad Hoc?
Odp. Oba pojęcia związana są ze sposobem, w jaki konsola łączy aię z innymi urządzeniami za pośrednictwem łącza WiFi. Ad Hoc oznacza komunikację w trybie bezpośrednim – konsola łączy się z innymi, znajdującymi w zasięgu konsolami. Infrastructure to połączenie z urządzeniem sieciowym podłączonym do internetu -- AccessPointem.

Pyt: Na czym polega aktualizacja oprogramowania w PSP? Czy wiąże się ona z jakimś ryzykiem?
Odp. Aktualizacja firmware'u polega na zapisaniu go w specjalnej, wewnętrznej pamięci w PSP. Proces przebiega automatycznie, zainicjować mozesz go na trzy sposoby: 1) Korzystając z opcji Network Update, 2) Wgrywając na kartę MS Duo plik z aktualizacją, 3) Wybierając odpowiednią opcję w grze, która wymaga aktualizacji. Ryzyko jest minimalne. Pamiętaj, by aktualizację przeprowadzać jedynie, gdy konsola jest w pełni naładowana, nie probuj jej tez wyłączać (ani tym bardziej wyjmować baterii) gdy proces się rozpocznie (czego przy 99% na dłuzej przystaje). W przeciwnym razie konsola zamieni się w bezuzyteczną cegiełkę.

Pyt: Co tracę, jeśli nie zaktualizuję oprogramowania konsoli?
Odp. Przede wszystkim tracisz możliwość grania w nowości. Większość z nich wymaga aktualizacji, w związku z czym płyta z nią umieszczony jest razem z grą na dysku UMD. Poza tym nowe wersje firmware'u posiadają często dodatkowe, przydatne funkcja – obsługę nowych formatów, ulepszoną przeglądarkę WWW itp.

Pyt: Czy do PSP można wgrać starszą wersję firmware'u?
Odp. Teoretycznie nie. Możliwość taką zablokowało Sony – przy próbie instalacji starszego oprogramowania konsola poinformuje Cię o błędzie. Hakerzy znaleźli co prawda sposoby na wgranie starszego firmware'u do konsol z niektórymi wersjami oprogramowania, jednak jest to proces ryzykowny, kończący się często zniszczeniem PSP.

Pyt Gdzie znajdują się głośniki w PSP?
Odp Dźwięk w PSP wydobywa się przede wszystkim z dwóch niewielkich otworów umieszczonych na dolnej ściance konsoli Lepiej nie zasłaniaj ich więc podczas gry

Pyt A co z głośnikami wyprodukowanymi specjalnie z myślą o PSP?
Odp Rzeczywiście kilku producentów przygotowało z myślą o PSP specjalne zestawy złożone z głośników ze wzmacniaczem (zwykle w jednej obudowie), mające zwykle postać podstawki dla konsoli Gra to różnie, w zależności od marki, ale i tak nie powinieneś oczekiwać rewelacji Pamiętaj, że baterie „paluszki" które zasilają to urządzenie są w stanie dostarczyć ułamek wata mocy (niezależnie od tego co producent napisał na opakowaniu). Mimo to dźwięk potrafi być głośny i mieć całkiem niezłą jakość Jeśli w grę nie wchodzą np głośniczki do komputera tego typu zestaw będzie dobrym rozwiązaniem

Pyt Czy do portu USB w PSP można podłączyć np klawiaturę?
Odp Teoretycznie jest to możliwe jednak póki co nie ma żadnego oprogramowanie, które obsługiwałoby tego typu akcesoria Jedynym podłączanym do USB urządzeniem, z którego korzysta PSP jest mikrofon do Talkmana (recenzja w PE#107) W przyszłości dołączy do niego kamera oraz – jeśli wierzyć Sony - moduł GPS

Pyt: Czy to prawda, że w japońskim PSP przycieki „krzyżyk" i „kółko" pełnią odwrotne funkcje, niż w konsolach z innych regionów?
Odp Jest tak jak piszesz W japońskim PSP opcje w menu zatwierdza się „kółkiem", a do anulowania służy „krzyżyk" Tak samo jest w przywiezionych z Japonii grach Tytuły z Europy i USA działają oczywiście „normalnie" – „krzyżykiem" zatwierdzasz, „kółkiem" anulujesz wybór

Pyt Czy planowana jest wypuszczenie nowej wersji PSP?
Odp Ciężko powiedzieć, co siedzi w głowach „speców" z Sony Jedno jest pewne – w ciągu najbliższych kilkunastu miesięcy na pewno nie pojawi się „ulepszony" model PSP, dysponujący większymi możliwościami niż obecnie sprzedawana konsola

Pyt: Jakie są plany Sony związane z PSP?
Odp Plany Sony są bardzo ambitne Prawdopodobnie jesienią ukaże się przystawka GPS pozwalająca na dokładne określanie pozycji konsoli, z dokładnością do kilkunastu metrów (będzie to „prawdziwy" GPS, a nie jego namiastka znana z telefonów komórkowych, które zamiast z satelitów korzystają z nadajników GSM) Nie wiadomo jeszcze z jakim oprogramowaniem współpracować będzie moduł Na pewno z jego możliwości korzystać będzie kolejna część Everybody's Golf, być może także krótko opisany w PE#107 i #108 program Passport to (wcześniej Planet PSP) Planowane jest też wypuszczenie emulatora PSona (gry prawdopodobnie ściągać będziesz przez internet, za odpowiednią opłatą), a także kamery o rozdzielczości 1 3Mpix Sony zamierza również wzbogacić PSP o możliwość prowadzenia za darmo rozmów przez internet (standard Voice over IP), a w przyszłości także prowadzenie wideokonferencji Co z tego wyjdzie? Trudno dziś powiedzieć

Pyt Jak ściągać dema na PSP?
Odp Na PSP nie ma żadnych wersji demonstracyjnych, z jednym wyjątkiem – na stronie www.yourpsp.com dostępne jest wersja demo gry LocoRoco By ją ściągnąć, musisz zaktualizować oprogramowanie w PSP do wersji 2.71

Pyt: Co to jest RSS?
Odp RSS jest systemem dystrybucji informacji w Internecie Można w ten sposób przesyłać różnego rodzaju informacje, nowinki ze świata czy wiadomości z forów dyskusyjnych Po dodaniu kanału RSS konsola po każdym włączeniu będzie sprawdzać, czy dostępne są nowe informacje na dany temat (np nowe wiadomości w dyskusji na forum) By móc korzystać z RSS, potrzebujesz PSP z oprogramowaniem w wersji 2.60 lub wyższej Dodatkowo PSP obsługuje tzw Podcasty, czyli dystrybuowane w specjalny sposób multimedia. Konsola jest w stanie zapisać udostępnioną w ten sposób muzykę w pliku MP3

Pyt Jakie właściwości posiada wbudowana w PSP przeglądarka internetowa?
Odp Konsola pozwala na otwieranie stron zgodnych z http i https także zawierających skrypty Java Możliwe jest też uruchamianie aplikacji w formacie Flash 6.0 Wiele stron korzysta jednak z nowszej wersji flasha (ostatnia to 8.0), w związku z czym stworzone za jej pomocą aplikacje, banery czy animacje nie będą odtwarzane na konsoli

Pyt Czy na PSP można uruchamiać aplikacje Flash w postaci plików z rozszerzeniem .swf?
Odp Tak pod warunkiem, że są one zgodna z Flashem w wersji 6.0 (nowsze nie będą działać) i nie zawierają zbyt wielu interaktywnych elementów (w przeciwnym razie się nie uruchomią lub będą działać wolno) By je uruchomić, należy zgrać plik na kartę pamięci (np do katalogu PSP/Flash), a następnie wpisać jego lokalizację w przeglądarce internetowej, w formacie file:/psp/flash/nazwapliku.swf

Pyt Zauważyłem, że PSP lekko piszczy! Czy to normalne?
Odp Piszczeć w PSP mogą trzy elementy – głośniki przetwornica zasilająca podświetlenie ekranu lub układ odpowiedzialny za ładowanie akumulatorka Za każdym cichy, ledwo słyszalny pisk jest zjawiskiem normalnym Normalne jest też ciche piszczenie ładowerki

Pyt Dlaczego na moim PSP nie działa świeżo zakupiony film?
Odp Prawdopodobnie masz zbyt starą wersję oprogramowanie Sprawdź czy po włożeniu płyty w zakładce Game nie masz opcji PSP Update Możliwe też, że Twoja konsole pochodzi z innego regionu, niż film

Pyt: Czy PSP da się podłączyć do telewizora?
Odp Bezpośrednio – nie Jest jednak parę sposobów na wyświetlanie na telewizorze tego, co dzieje się na ekranie konsolki Najprostsze i najtańsze rozwiązanie to nakładka wyposażona w miniaturową kamerę Obraz uzyskiwany w taki sposób ma raczej słabą jakość, jest rozmyty i mało kontrastowy Lepszym, choć dużo droższym i wymagającym ingerencji w elektronikę konsoli (co wiąże się z utratą gwarancji) rozwiązaniem jest PSP TV Adapter Kit Urządzenie składa się z dwóch części – pierwsza to specjalna, przednia część obudowy PSP, montowana w miejsce oryginalnej (dodatkowo należy podłączyć specjalną taśmę między wyświetlacz a płytę główną konsoli) Drugą nakłada się jedynie podczas grania na TV (wyposażona jest ona m in w gniazda dla TV oraz port pada od PS2)

Pyt: W jakich kolorach dostępny jest PSP?
Odp Póki co jedynie w czarnym i białym (Ceramic White) Tuż po premierze konsoli Sony prezentowało m in okolicznościowy model z logiem Gran Turismo Mobile, jednak słuch o nim (jak również o grze) dawno zaginął

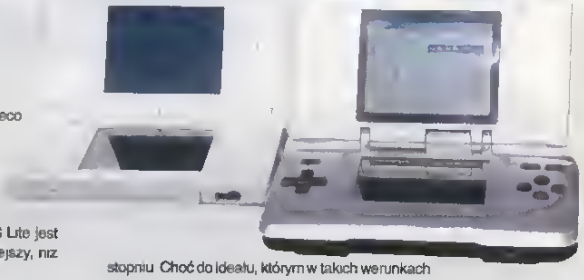
Pyt Czy do PSP można dokupić wymienną obudowy?
Odp Okazuje się że tak! W internetowych serwisach aukcyjnych i w azjatyckich sklepach dostępne jest kilka rodzajów przednich paneli (wymiana całej obudowy nie jest możliwa) do PSP Niektóre to produkty z logiem Sony (cena – ok 80 zł plus wysyłka), inne to mniej lub bardziej udane wytwory firm trzecich Najtańsze, mało estetycznie wykonane panele kosztują poniżej 30 zł Za lepsze, błyszczące, różnokolorowe (także półprzezroczyste) zapłacisz 2 3-krotnie więcej Dokupić można też oddzielnie same szybki (pasujące jedynie do ww obudów) e także różnokolorowe przyciski Oczywiście wymiana którejkolwiek części obudowy PSP wiąże się z utratą gwarancji, grozi to też uszkodzeniem konsoli

Pyt: Jak działa tryb uśpienie w PSP?
Odp Gdy przesuniesz włącznik zasilania, konsola nie wyłączy się Zamiast tego PSP przejdzie w stan uśpienia w którym znajdować może się przez kilka dni Gdy włączysz konsolę, w ciągu kilku sekund załadowany zostanie dokładnie ten sam fragment gry, w którym skończyłeś zabawę

Pyt: Czy to prawda, że w niektórych grach procesor PSP działa z prędkością 222MHz?
Odp Zgadza się W części gier procesor PSP pracuje z zegarem 222MHz zamiast 333MHz Dzięki temu konsola mniej się grzeje i pobiera mniej energii a co za tym idzie akumulator wolniej się rozładowuje Oficjalnie nie ma oczywiście możliwości ręcznej zmiany prędkości procesora - autorzy gry dobierają ją tak, by nic nie "cięło" (choć zdarzają się wyjątki)

Pyt: Czy PSP posiada wbudowany mikrofon?
Odp PSP w odróżnieniu od DS-a nie posiada wbudowanego mikrofonu Istnieje natomiast specjalny mikrofon podłączany do portu USB, sprzedawany z grą Talkman (w Japonii dostępny także jako samodzielny produkt) i póki co wykorzystywany wyłącznie przez nią Więcej na ten temat przeczytasz w Kąciku Pocket w PSX Extreme nr 108 W przyszłości pojawi się kamera, która prawdopodobnie również wyposażona będzie w mikrofon

DUALSCREEN



Pyt Czy zasilacza do GBA SP, GB Micro i obu DS-ów można stosować zamiennie?
Odp Zamiennie możesz stosować jedynie zasilacze do GBA SP i klasycznej wersji DS-a Natomiast GB Micro i DS Lite mają specyficzne gniazda, do których pasują jedynie zasilacze stworzone z myślą o każdej z tych konsol

Pyt. Czy przyciski w DS i DS Lite czymś się różnią?
Odp Przyciski w DS umieszczone są na mikrostykach i działają z charakterystycznym „kliknięciem" – jak w telefonach komórkowych Te w DS Lite działają miękko, bez „kliknięcia" – tak, jak w padzie od PS2 Oczywiście oba typy przycisków działają w sposób cyfrowy A które są wygodniejsze? To już kwestia indywidualna. Te w DS Lite są mniejsze co może przeszkadzać osobom o dużych dłoniach Dodatkowo DS Lite ma mniej wygodne przyciski L/R oraz lepszy włącznik zasilania (w zwykłym DS-ie łatwo było wcisnąć go przypadkowo)

Pyt Dlaczego na ekranie dotykowym w DS-ie widać regularnie rozmieszczone, małe punkciki?
Odp Wynika to z konstrukcji folii dotykowej – składa się ona z dwóch oddzielonych od siebie warstw te punkciki to elektrody pozwalające ocenić pozycję stylusa.

W najstarszych wersjach „duzego" DS-a były one nieco mniej widoczne

Pyt Czy to prawda, że DS Lite ma inny stylus?
Odp Zgadza się – stylus („piórko" używane to sterowanie za pomocą dotykowego ekranu) w DS Lite jest dłuższy i grubszy, a co za tym znacznie wygodniejszy, niż ten z klasycznej wersji DS-a.

Pyt: Czym różnią się wyświetlacze w DS i DS Lite?
Odp Ekrany w obu konsolach mają taką samą wielkość, rozdzielczość i ilość kolorów Różnią się za to jakością wyświetlanego obrazu Ne DS kolory są bardziej wyprane, a podświetlenie mniej równomierne DS Lite oferuje cztery poziomy jasności – już na drugim wyświetlacze świecą nieco jaśniej niż w starej wersji konsoli Znacznie żywsze są też kolory

Pyt Czy w takim razie wyświetlacze starego DS-a są w czymś lepsze od tych z Lite'a?
Odp O dziwo TAK. Na starym DS-ie lepiej gra się w silnym słońcu (choć zależy to też od wersji konsoli) Na DS Lite cały obraz staje się wówczas bardzo ciemny, tymczasem w przypadku DS-a czytelność pogarsza się w mniejszym stopniu Choć do ideału, którym w takich warunkach był GBA SP i tak sporo brakuje

Pyt: Czy w DS również należy aktualizować oprogramowanie?
Odp Nie – wszystkie konsole z punktu widzenia użytkownika posiadają takie samo oprogramowanie, oferujące te same funkcje Jedyną różnicą jest możliwość regulacji podświetlenia w DS Lite

Pyt: Czy da się regulować jasność podświetlanie w kieeycznym DS?
Odp Oficjalnie nie ma na to sposobu Odkryto natomiast, że ostatnie wersje klasycznego DS-a posiadały nowszy układ elektroniczny odpowiedzialny za zarządzanie energią Po wgraniu do takiej konsoli specjalnej, zmodyfikowanej wersji BIOS-u możliwe staje się regulowanie jasności.

PYTANIA OGÓLNE



Pyt. Czy w przypadku PSP i DS istnieje podział na różne modele/wersje sprzętu?
Odp. W zasadzie tak, choć w porównaniu do np. PSone'a różnice między wersjami są minimalne. W nowszych PSP nieznacznie zmieniono gumki pod przyciskami oraz rozkład elementów na płycie głównej. W działaniu konsola nie różni się oczywiście niczym od starszych wersji (pomijam kwestię undergroundu – tu wersja czasem ma znaczenie). Podobnie jest z DS-em – najstarsze wersje miały nieco inną (sztywniejszą) folię dotykową, stosowano też dwa rodzaje ekraników (jeden z nich wyświetlał nieco chłodniejsze, drugi – bardziej ciepłe kolory), jednak różnica jest dostrzegalna w zasadzie tylko gdy masz przed sobą obie wersje konsoli.

Pyt. Jak to jest z tymi uszkodzonymi pikselami?
Odp. Różnie. Zdarzają się one zarówno w PSP, jak i w obu wersjach DS-a. Nie ma tu żadnej reguły. Jeśli hot bądź dead-pixel wyjątkowo Ci przeszkadza, możesz udać się do sklepu celem wymiany sprzętu na pozbawiony wad. Szczególnie duże markety nie powinny robić problemów (tylko nie powołuj się na gwarancję). Na szczęście nie wszystkie „hoty" i „deady" przeszkadzają w grze. Z reguły te w DS-ach są dużo bardziej widoczne ze względu na ich większe wymiary i konstrukcję wyświetlacza.

Pyt. Jak długo mogę grać na PSP i DS-ie, zanim konsola się rozładuje?
Odp. To zależy od bardzo wielu czynników. Uogólniając, można powiedzieć, że PSP powinien pracować od 3 do 6 godzin, DS – od 5 do 10, DS lite natomiast powyżej 10. Bardzo duży wpływ na czas pracy akumulatora ma włączony moduł WiFi i zabawa w trybie multiplayer, a także temperatura otoczenia (optimum to ok. 15-20 stopni), jasność podświetlenia oraz – w dużo mniejszym stopniu – ustawiona głośność. Bardzo ważny (szczególnie w przypadku PSP) jest też rodzaj grafiki danej gry – tytuły z zaawansowaną oprawą z wieloma tysiącami wielokątów i rozległymi planszami często doczytywanymi z UMD lub kartridża są dużo bardziej energochłonne, niż proste gry logiczne.

Pyt. Jak długo mam ładować konsolkę? Czy mogę jednocześnie grać?
Odp. Czas ładowania najdłuższy jest w przypadku DS-a (ok. 3h), krótszy w przypadku PSP i DS Lite (ok. 2h, czasem mniej). Jeśli grasz, czas ładowania będzie dłuższy, choć oczywiście nie ma to negatywnego wpływu na sprzęt. Czas ładowania zależy też od stanu akumulatora, poziomu jego rozładowania i temperatury otoczenia.

Pyt. Jaka jest w takim razie żywotność akumulatora w PSP, DS Lite? Czy muszę go formatować i czy mogę doładować
Odp. Producent określa żywotność akumulatora na ok. 500 cykli. Po czasie czas działania konsolki może (choć nie musi) być wyraźnie krótszy. W praktyce oznacza to przynajmniej kilkanaście miesięcy do intensywnego użytkowania sprzętu. „Formatowanie", a mówiąc poprawnie FORMOWANIE to w chwili obecnej mit. Kiedyś, gdy stosowano akumulatory typu Ni-Cd i Ni-Mh oraz proste ładowarki co jakiś czas należało przeprowadzić kilka pełnych cykli ładowanie-rozładowywanie (oczywiście nie pełne, gdyż groziło to zniszczeniem ogniwa). Akumulatory stosowane obecnie (zarówno te w handheldach, jak i komórkach czy laptopach) zdecydowanie nie wymagają takich zabiegów, zarówno ze względu na ich konstrukcję, jak i zaawansowane układy zarządzania energią, „siedzące" w konsolach.

Pyt: Jakich napięć wymagają zasilacze (ładowarki) do PSP i DS dostępne w różnych częściach świata?
Odp. Zasilacze dla PSP są uniwersalne – w każdym rejonie świata są

Pyt. Czy to prawda, że głośniki w DS Lite są gorsze, niż w DS?
Odp. Tak, DS wyposażony jest w nieco większe, a co za tym idzie mocniejsze głośniczki – grające głośniej i nieco wyraźniej. Różnica nie jest duża, lecz jeśli przesiadłeś się ze starej wersji konsoli na Lite'a na pewno ją zauważysz.

Pyt. Gdy mocno przyciszę dźwięk w moim DS-ie słyszę dziwne trzaski!
Odp. W pierwszych wersjach DS-a to niestety normalne. Gdy ustawisz głośność na ledwo słyszalnym poziomie dźwiękom z gry towarzyszyć będzie szum i trzaski. Po zwiększeniu głośności problem ustąpi!

Pyt: Jak działa emulator GBA w DS?
Odp. W zasadzie to nie jest emulator. W DS-ie siedzi po prostu procek z Advance'a, w związku z czym gry z tej konsoli działają identycznie, jak na prawdziwym GBA, nie mają jedynie multiplayera. Jedyna różnica dotyczy wyświetlacza (możemy wybrać, na którym z nich wyświetlana będzie gra). DS ma wyższą rozdzielczość, w związku z czym gry z GBA nie są wyświetlane na pełnym ekranie, lecz są otoczone czarną ramką. W efekcie powierzchnia wyświetlanego obrazu jest nieco mniejsza, niż w Game Boy'u. Dlaczego nie zdecydowano się na rozciągnięcie obrazu na cały ekran? Ponieważ wiązałoby się to ze znaczną utratą jakości (wyświetlacza LCD powinny pracować jedynie w rozdzielczości natywnej, w przeciwnym razie obraz jest rozmyty). Za to ekran DS-a generuje dużo lepszy i bardziej kontrastowy obraz, niż GBA i GBA SP (z wyjątkiem najnowszych wersji konsoli z wyświetlaczami innego typu).

Pyt: Dlaczego gry z GBA nie mają na DS multiplayera?
Odp. DS nie posiada gniazda dla kabla link. Dlaczego? Nie wiadomo, prawdopodobnie chodziło między innymi o obniżenie kosztów produkcji konsoli. Nie da się też w tym celu wykorzystać łącza WiFi – działa ono jedynie w przypadku gier z DS-a.

Pyt: Czy to prawda, że gry z GBA wystają z Lite'a?
Odp. Zgadza się, kartridże z GBA wystają z konsoli na ponad centymetr. Nie przeszkadza to w graniu, ale też nie wygląda zbyt ciekawie. Nintendo nie miało jednak innego wyjścia – gdyby slot był głębszy, w konsoli nie byłoby już miejsca na schowek na stylus.

Pyt: Do czego służy kartridż znajdujący się fabrycznie w slocie GBA w DS Lite?
Odp. To nie jest kartridż, tylko zwykła zaślepka. Posiada ona metalowe styki, dzięki którym nieużywane złącza w konsoli nie korodują (choć w klasycznym DS-ie mimo braku zaślepki również nie ma z tym problemu), poza tym dzięki niej konsola wygląda dużo bardziej estetycznie.

Pyt: Dlaczego na DS nie działają gry z GB/GBC?
Odp. Zapewnienie kompatybilności z grami z GB i GBC znacznie podniosłoby koszt produkcji DS-a. Gry te co z kolei wymagałoby umieszczenia w konsoli zestawu kosztownych elementów podwyższających napięcie.

Pyt: Do czego jeszcze można wykorzystać slot na gry z GBA w DS?
Odp. Dokładnie do tego samego, do czego służy on w GBA. Idealnie współpracuje z nim m.in. stworzona przez Nintendo przystawka Play-Yan, pozwalająca na słuchanie MP3 i oglądanie filmów. Oczywiście w tym wypadku konsola będzie pracować w trybie GBA. W trybie DS działa natomiast moduł wibracyjny (dostępny w dwóch wersjach – zwykłej i dla DS Lite), kompatybilny m.in. z Metroid Prime Pinball. Niebawem dostępny będzie też specjalny kartridż z dodatkową pamięcią, wykorzystywany przez DS-ową wersję przeglądarki internetowej Opera. Nie wiadomo jeszcze, czy znajdzie on inne zastosowania.

Pyt: Czy da się uruchomić na DS-ie emulatory starszych platform?
Odp. Tak, lecz by to zrobić, spełnić musisz cały szereg wymagań. Potrzebujesz specjalnej karty flash, umieszczanej w slocie na gry z GBA oraz dodatkowej przystawki (np. Passme2 lub Superkey), wsuwanej w drugi ze slotów. Alternatywą dla tej ostatniej jest wgranie do konsoli specjalnie zmodyfikowanego BIOS-u, wiąże się to jednak z utratą gwarancji.

Pyt: W jakich kolorach dostępny jest DS?
Odp. W Europie konsola dostępna jest w kolorze czarnym i białym. W USA póki co jedynie w białym podobnie w Australii. Japończycy mogą kupić białego, błękitnego, ciemno niebieskiego, a niedługo także różowego DS Lite. Dodam, za czarny DS Lite jest jedynym, który nie jest pokryty przezroczystą, „szklistą" warstwą tworzywa.

Pyt: Czy da się podłączyć DS-a do telewizora?
Odp. Jedynym rozwiązaniem dla DS jest moduł z miniaturową kamerą, przekazującą do TV obraz wyłącznie z równego wyświetlacza. Z uwagi na to i bardzo kiepską jakość obrazu trudno polecić to urządzenia.

Pyt: Jak działa tryb uśpienia w DS?
Odp. Gdy składasz konsolkę, przechodzi ona w tryb uspienia. Gra zostaje zatrzymana, ekrany wygaszone, a dioda zasilająca zaczyna wolno migać. Po rozłożeniu DS-a konsola wyświetli ten sam fragment gry, w którym zakończyłeś zabawę. W trybie uśpienia pobór energii jest znacznie niższy, niż podczas normalnego grania - konsola może się w nim znajdować przynajmniej przez kilkanaście godzin.

Pyt: Czy wspominany wyżej tryb uśpienia działa także w grach z GBA?
Odp. Niestety nie - po złożeniu konsoli gra z GBA wciąż będzie uruchomiona. Jest jednak inna możliwość - niektóre z gier oferują własny tryb uśpienia, dostępny w menu lub po wciśnięciu kombinacji Select + L + R (działa on na DS).

Pyt: Czy da się wymienić obudowę w DS?
Odp. Jak najbardziej, choć nie radzę Ci tego robić własnoręcznie. Bezpośrednio do obudowy konsoli dołączona są takie elementy, jak płyta główna, wyświetlacz oraz wymagające wypięcia taśmy sygnałowe (jedna z nich przeprowadzona jest w specjalny sposób przez „zawias"). Elementy te są bardzo delikatne i łatwo coś uszkodzić lub złożyć w zły sposób. Dodatkowo obudowa DS-a skręcona jest za pomocą niatypowych, „Y-kształtnych" śrubek, wymagających specjalnego wkrętaka (można go kupić w Internecie za 20-30 zł). Same obudowy dostępne są również w Internecie, w azjatyckich sklepach. Niestety ich jakość ustępuje produktom Nintendo.

Pyt: Dlaczego logo „Nintendo" w klasycznym DS jest matowe?
Odp. Ono nie jest matowe! Całe logo pokryte jest cienką, niedostrzegalną (co potwierdza Twoje pytanie) warstwą folii ochronnej. Po jej odklejeniu zobaczysz piękna wypolerowane, błyszcząca tworzywo.

Pyt: Czy alot na gry może ulec uszkodzeniu?
Odp. Słyszałem o przypadkach, w których w wyniku używania różnego typu nieoficjalnych przystawek (np. passkey) uszkodzeniu uległa blokada, dzięki której kartridż trzyma się na swoim miejscu. W tej sytuacji pozostaja Ci oddać konsolę do serwisu. Widziałem też hardkorowców, którzy przy pomocy cienkiego narzędzia „wydłubywali" ze slotu małą sprężynkę przytrzymującą kartridż, w wyniku czego ten przestawał wyskakiwać. Po tej operacji by wyjąć grę należało ją czymś podważyć.

Pyt: Do czego służy mały port, umieszczony obok gniazda słuchawkowego?
Odp. Do gniazda tego podłączysz specjalny headset (słuchawki z mikrofonem), który już niebawem wypuści Nintendo. Urządzenie będzie prawdopodobnie współpracowało ze wszystkimi grami obsługującymi mikrofon. Dodatkowo pozwoli ono na prowadzenia rozmów przez internet w grach Metroid Prime Hunters, Tony Hawk's Downhill Jam oraz Pokémon Diamond / Pearl.

Pyt: Czy DS odtwarza filmy, zdjęcia i muzykę?
Odp. Standardowo – nie. Na ich odtwarzanie pozwala natomiast kilka przystawek m.in. M3 Player, Play-Yan. W ich przypadku filmy muszą mieć oczywiście odpowiedni format, natomiast muzyka i zdjęcia odtwarzane są bezpośrednio z umieszczonej w przystawce karty pamięci (zwykle typu SD). Dodam, że DS „w standardzie" posiada jedynie menu z zegarkiem, budzikiem i kalendarzem, a także komunikator PictoChat, pozwalający na przesyłanie odręcznych notatek (tekstów, rysunków itp.) do innych, znajdujących się w promieniu kilkunastu metrów posiadaczy DS.

taka same i zawsze pracują z napięciem z przedziału 110-240V. Różnią się jedynie kable zasilające. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by zastosować kabel zasilający innego typu – np. od PS2. W przypadku DS-a nie jest tak różowo. Konsole z Anglii i Australii wymagają napięcia 240V, za to posiadają inną wtyczkę (niezbędna jest przejściówka). Zasilacze z Japonii i USA mają inną wtyczkę i dodatkowo wymagają napięcia 110V, w związku z czym niezbędny jest zakup transformatora zmieniającego napięcie 240V w 110-120V o mocy min. kilkunastu watów.

Pyt: Czy zasilacz z europejskiej konsoli będzie pasował do konsoli z innego kontynentu?

Odp. Oczywiście. Parametry wyjściowe zasilaczy są zawsze takie same, niezależnie od wersji konsoli. Dlatego sprowadzając sprzęt z USA czy Japonii zastanów się, czy nie lepiej zamiast transformatora kupić po prostu europejski zasilacz.

Pyt: Czy są sposoby na naładowania konsoli w inny sposób, niż za pomocą ładowarki?

Odp. Na rynku znajduje się wiele urządzeń tego typu. Wielu producentów ma w ofercie ładowarki do samochodu. Możesz też kupić zewnętrzny zestaw akumulatorów, działający w taki sam sposób, jak standardowa ładowarka. Istnieją też zestawy wyposażone w baterię słoneczną, ładowane za jej pomocą (pełne naładowania w słoneczny dzień trwa kilka godzin).

Pyt: Do czego służy dysk do PSP/DS?

Odp. Dysk taki ma w ofercie m.in. Datel. W przypadku PSP zastępuje on kartę pamięci – możesz na nim gromadzić stany gier, zdjęcia, muzykę i filmy. Ze względu na spadające ceny kart MS Duo jego zakup nie jest zbyt opłacalny. Nieco inaczej działa zestaw do DS-a – dołączony jest do niego kartridż z oprogramowaniem do odtwarzania na konsoli filmów, muzyki i zdjęć.

Pyt: Do czego służą poszczególne diody w PSP i DS?

Odp. W DS jedna dioda sygnalizuje ładowanie (kolor pomarańczowy), druga – stan baterii (zielony – baterie pełna, czerwony – bliska rozładowaniu). Gdy ta ostatnia miga, konsola korzysta z modułu komunikacji bezprzewodowej. W PSP diody są trzy. Ta z oznaczeniem Power świeci na zielono gdy konsola działa, miga gdy akumulator jest bliski rozładowania i świeci na pomarańczowo podczas ładowania. Dioda znajdująca się po lewej stronie na dole (zielona) sygnalizuje pracę modułu WiFi. Ta umieszczona nieco wyżej miga, gdy konsola korzysta z karty pamięci.

Pyt: Do czego można wykorzystać moduły WiFi (Wireless LAN), znajdujące się w PSP i DS?

Odp. Oczywiście do komunikacji bezprzewodowej. Można w ten sposób grać w tryb lokalnym (wszystkie konsolki znajdują się w okręgu o średnicy do kilkunastu metrów) lub przez internet – o ile pozwala na to dany tytuł. W przypadku DS-a można też ściągać doma udostępnione dzięki specjalnym urządzeniom znajdującym się np. w dużych centrach handlowych (w Polsce ich nie znajdziesz), a w PSP sufrować po stronach www.

Pyt: Jaki jest najlepszy sposób by podłączyć w domu PSP/DS-a do internetu?

Odp. Potrzebujesz do tego łącze internetowe (Neostrada kablówka, sieć osiedlowa itp.). W zależności od jego typu, połączenie uzyskasz na różne sposoby. Najwygodniejsze rozwiązanie to samodzielny AccessPoint (podłączany bezpośrednio do kabla sieciowego) lub router z AccessPointem (dodatkowo rozdzielający połączenie na kilka urządzeń z klasycznymi kartami sieciowymi, np. komputerów). Jeśli ten ostatni będzie dodatkowo wyposażony w modem ADSL (i jeśli dysponujesz łączem typu Neostrada), będziesz mógł podłączyć go bezpośrednio do linii telefonicznej.

Pyt: A czy są inne sposoby?

Odp. Możesz dokupić do komputera dowolną kartę WiFi (montowaną wewnątrz komputera lub podłączaną przez USB), zdolną do pracy w trybie AccessPointa. O funkcji tej wyraźnie informuje producent. Są też karty, które standardowo nie mogą pracować jako AccessPoint, jednak tryb ten można w nich wymusić za pomocą specjalnie zmodyfikowanych sterowników. Niezależnie od typu karty rozwiązanie to ma jedną dużą wadę – by korzystać z internetu na konsoli, musisz mieć włączony komputer. Do DS-a można też dokupić specjalny WiFi Adapter, wyprodukowany przez Nintendo. Jego zaletą jest doskonałe, bardzo proste w konfiguracji oprogramowanie.

Pyt: Czy Datel WiFi Mex to dobry wybór?

Odp. Na pewno nie lepszy niż router lub AccessPoint. Zaletą produktu Datela jest uniwersalność (może on działać także jako karta WiFi) oraz dołączone oprogramowanie, pozwalające na zarządzanie danymi. Niestety wiele osób ma problemy z konfiguracją urządzania – jest ona prosta (więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w PSX Extreme #107), jednak mimo to niektórzy użytkownicy mają problemy z uzyskaniem połączenia.

Pyt: Jaki router/AccesaPoint działać będzie z PSP/DS-em?

Odp. Teoretycznie każdy zgodny ze standardem 811.02b. W praktyce produkty mniej znanych firm lub posiadające starą wersję oprogramowania wewnętrznego mogą mieć problemy z nawiązaniem połączenia. Lista kompatybilności popularnych routerów z DS-em znajduje się na stronie www.nintendowifi.com, lecz nie radzę traktować jej jako wyroczni.

Pyt: Jak podłączyć PSP/DS do zewnętrznego zestawu audio?

Odp. W taki sam sposób, jak słuchawki – przez wyjścia słuchawkowe. Większość zestawów audio posiada wejście oznaczone AUX lub LineIN, mające postać gniazda jack lub dwóch złącz cinch. Wystarczy, że kupisz odpowiedni kabel (jack – jack lub jack - 2x cinch) i podłączysz go do sprzętu.

Pyt: Czy PSP i DS posiadają blokady regionalne?

Odp. DS nie posiada żadnych blokad. W przypadku PSP nie są one stosowane w przypadku gier, posiada je za to pewna niewielka część filmów.

Pyt: Jakie akcesoria warto kupić do PSP i DS-a?

Odp. Moim zdaniem naprawdę przydatne są jedynie dwa dodatki – dobra, bezklejowa folia ochronna (Hori, MadCatz...) oraz jakikolwiek pokrowiec, najlepiej na tyle szczelny, by chronił konsolę przed kurzem gdy nosisz ją np. w plecaku.

Pyt: Czy PSP i DS to awaryjne konsole?

Odp. Zdecydowanie nie. Obie platformy to sprzęt praktycznie bezawaryjny, który „sam z siebie" psuje się niezmiernie rzadko. Mimo to awarie się zdarzają. W przypadku PSP do najpopularniejszych należy awaria lasera. Zwykle dzieje się to z winy użytkownika, który w niewystarczającym stopniu dba o sprzęt (PSP bardzo nie lubi kurzu, noszenia luzem w torbie czy w kieszeni, dymu papierosowego, wilgoci, nagłych zmian temperatur itp.). W DS-ie najczęściej psuje się jeden z bezpieczników wlutowanych na stałe w płytę główną (objawy – konsola nie włącza się lub włącza się tylko na ułamek sekundy). Ich wymiana to dla serwisu najmniejszy problem.

Pyt: Na której z konsol jest lepsza grafika?

Odp. Tu Cię zaskoczę. PSP jest co prawda sprzętem dużo mocniejszym, co nie ulega wątpliwości. Jednak gry na DS rownież potrafią wyglądać naprawdę ładnie. Niektóre tytuły z ręcznie rysowaną grafiką 2D to małe dzieła sztuki. Jednak również te działające w 3D potrafią zaskakiwać. Przykładem jest Metroid Prime Hunters, którego nie powstydziłby się PSP.



KURS PISANIA GIER NA GBA

czyli zróbmy sobie Pong



Miałem ostatnio piękny sen. Szedłem ulicą dużego miasta, przeskakując zwawo nad pękniętymi płytami, uszkodzonymi od energii kinetycznej pedających z okien ciał polityków na niebie krążyły wróżbie, nowy gatunek ptactwa miejskiego, powstały dzięki tworczej sile związków eromatycznych wydzielanych przez miliony dwusuwowych pił spalinowych, za pomocą ktorych mieszkańcy miasta rozwiązywali problemy sąsiedzkie, kwestie marszów równości, tej. Obok zaułka, gdzie ptaszki staruszków za pomocą lasek zmieniała w krwawą miazgę twarz dziwnie znajomego gościa w oliwkowym spodniech, dostrzegłem sklepik pod szyldem "Wszystko dla Gracza", z dopiskiem - "Czytelnicy PE płacą wyłącznie w neturze". Przytulne wnętrze przywitało mnie szerokimi uśmiechemi przepięknych hostess, stojących obok uginających się od nadmiaru dóbr intelektualnych półek i gablotek. Zapamiętałem ne później dekolt pani sprzedewczyni przy ladzie oznaczonej "PS3", obiecując sobie zakup wszystkich launch titles i to w trzech kopiach każdy (mam duze potrzeby), po czym skierowałem się do stoiska "POLSKIE GRY". Jerum pajtasz, ile tu tego było. Cała ściana wykafelkowana płytami z napisem "Mejd in Poland not fakin EU", na wszystkie mozliwe plettformy. Już miałem sięgnąć po kart jakiegoś polskiego erpega na DS - "Franko i Doman Unajted II - Kłest in sercz of Soldoter" - gdy ktos zaczął szarpac mnie za ramię. Wracając do rzeczywistości ciepłej pościeli ujrzałem rozgniewaną twarz swojej lepszej połówki, syczącej "Je ci dam cycki Japoneczki, świnio !". Zasłaniając twarz przed gradem plaskaczy, sformułowałem prostą sentencję, którą wysłałem wszyscy do serca - gadanie przez sen służy WYŁĄCZNIE NIE kawalerom, khe, khe... [Wajper]

Trzy pytania, Bracie w Graniu. Czemu nie ma polskich gier konsolowych? Czemu nie istnieje polska scena homebrew? Czemu słowa "basslehop" nie znajdziesz w zadnym angielskim słowniku? Odpowiadam: bo jeszcze nikt nie zaczął ich tworzyć i wszystko przed Tobą, bo za mało w Polsce tak inteligentnych ludzi jak Ty; bo dopiero co je wymyśliłem, khe, khe... (...) No to mamy odfajkowane seks, przemoc, głęboką satyrę, aspekty dydaktyczne, podlizanie się Czytelnikom i zenujący zart, co by Czytelnik poczuł się mądrzejszy od Autora - co jeszcze trzeba, aby materiał był udany...? Trza wkuzyć KOretkora [khem... - kor], podać Wydawcy numer konta i napisać parę zdań w temacie na uzytek Naczelnego... OK, jedziemy. Zapraszam do lekcji, przyszły Twórco Polskich Gier. Zanim zabierzemy się do kodowania Twojej pierwszej gry, muszę Cię nieco urobić.

DZIEŃ PIERWSZY - BOOT CAMP

"Czy nadaję się na developera...?"

Developerzy to nie nadludzie. KAŻDY moze pisać gry. Oczywiście, kazdy ma swoje indywidualne zdolnośca. Ktoś, kto dobrze rysuje, stworzy grę ładniejszą graficznie, ktoś, kto ma bujną wyobraznię napisze lepszy scenariusz, ktoś o ścisłym umyśle stworzy lepszy algorytm AI. To jak ze stolarstwem - każdy moze zrobić krzesło mając odpowiednie narzędzia, ale jednemu przyjdzie to łatwiej i szybciej, innemu zaś zajmie to więcej wysiłku i czasu. Jakie warunki trzeba spełnać, aby pisać gry?

1. IQ powyzej temperatury pokojowej
2. Umiejętność abstrakcyjnego oraz logicznego myślenia - o tym za chwilę.
+ systematyczność, cierpliwość i dokładność - bez tych cech nie ukończyłbyś zadnej gry, więc nie kręć głową.)

To wszystko. Pierwsze doświadczenia w programowaniu juz masz. Nastawiałeś kiedyś budzik elektroniczny? Nie śmiej się. Za pomocą logiki oraz poleceń zrozumiałych dla rejestrów sprzętowych zmusiłeś budzik do wykonanie stworzonego przez Ciebie programu. To robią właśnie programiści z komputerami i konsolami.

"Co jest potrzebne, aby skrobnąc grę na GBA?"

- Dev-kit
- Notatnik/WordPad
- Programy pomograficzne
- Podłączony do prądu pecet
- Emulator
- Makra
- Wbicie do łba kilku zasad

Darmowych dev-kitów u nas dostatek, a to dzięki temu, ze GBA wyposazony jest w popularny procesor ARM, stosowany w wielu urządzeniach - od Dreamcasta, poprzez modemy, telewizory, aż po GPS-y. Archtektura tej rodziny procków jest znana od dawna, pierwsze demówki na GBA powstały przed oficjalną premierą konsoli!

Notatnik to sprawa oczywista. Znajdziesz go w sklepie papierniczym, skaner zaś w komputerowym. Ważna jest rozdzialka - im wyższa, tym lepiej, papier zaś powinien być bez kratek, linijek i kółeczek.

Programy pomograficzne są potrzebne do tworzenia. Starczy MS Paint, choć oczywiście lepsze rezultaty dadzą kombajny pokroju Corela czy Photoshopa. GBA łyka grafę w specjalnym formacie, zatem potrzebne są programiki do konwersji, np. pcx2gba.

Pora zatwardziałych konsolowców oświecić - gry na Wasze maszynki powstają na... BEZDUSZNYCH PECETACH! He! Mikołaja nie ma, a bocian nie przynosi dzieci! [demoniczne "Buahahaha!!!", z pogłosem a la mroczna, ciepła, ciasna i wilgotna krypta] Teraz, gdy zburzyłem juz wszystkie Wasze złudzenia, jesteście wreszcie dorośli i mozecie swobodnie kupować płyty Dody. Jaki to ma być pecet? Ano dowolny, byle dało się uruchomić emulator. Polecam Visual Boy Advance, wersję 1.8.0.2 PL, jest na tyle elastyczny, że mozna dopasować go do niemal kazdego systemu powyzej PC AT.

Kwestia ostatnia: makra. Polecenia programu są wykonywane przez sprzęt. Rejestry sprzętowe i komórki pamięci mają swoje ADRESY. Pisząc kod będziesz się do nich stale odwoływał. Na przykład każesz sprawdzić zawartość adresu 0x04000130. Łodafak? Jak to zapamiętać? Tu z pomocą przychodzą makra. Jeżeli rejestr 0x04000130 nazwiesz KEYPAD lub jeszcze lepiej - KLAWISZE, to problem z zapamiętaniem zniknie. Makra mozna znaleźć w Necie w ilościach ogromnych i tu jest zonk - co piąty z nich zawiera własne nazwy rejestrów wymyślone według indywidualnego widzimisię autorów, choć i tak wszyscy zrzynają od Dovoto lub Eloista. Jeden mi wybierz opcję POZNAŃ, drugi POZNAN, trzeci P-N, czwarty - STOLICA_WLKP. Listonosz się domyśli, ale dla komputera będą to cztery całkowicie różne miejsca. Aby ułatwić sobie życie, stworzyłem "silnik" automatyzujący część zadań i zawierający wszystko, co potrzebne do napisania kodu źródłowego gry na GBA. Nazwałem go NAOMI. Aby załapać ostatecznie, po co są makra, porównaj tę linię kodu:

**(u16*)0x4000000(0x4 | 0x400 | 0x1000 | 0x40), - bez uzycia makra*

SetMode(MODE_4 | BG2_ENABLE | OBJ_ENABLE | OBJ_MAP_1D), - z wykorzystaniem makra Eloista

UstawTryb(TRYB_4 | TLO_2 | SPRAJTY | SPRAJT_1D); - z wykorzystaniem Naomi 0.6

Wszystkie wyżej wymienione elementy znajdziesz na mojej stronie: www.gba.eu.pl

Zasady, które należy wywiesić nad łóżkiem i być w stanie wyrecytować jednym tchem, nawet po drugiej w nocy (nie chodzi o godzinę):

KOMPUTER TO KOMPLETNY DEBIL

Tak jest. To kretyn, pozbawiony kompletnie zdolności pojmowania abstrakcji. To dlatego nie udało dotąd stworzyć sztucznej inteligencji i nie uda się nigdy, nawet na komputerach czwartej generacji. Komputer robi dokładnie to, co mu się każe - nic więcej, nic mniej. Nie mozesz napisać 98% kodu, rzucić cymbałowi "Kumasz już chyba, o co chodzi?" Niestety. Zwizualizuj sobie swojego klona siedzącego obok i wyposazonego w płytę główną zamiast mózgu. Otrzymujecie polecenie "zapal zgaś światło". Patrz na klona - patrzy się bezmyślnie i ani myśli ruszyć tyłka. Czemu? Bo dostał za mało danych: jakie światło, które światło, czym zapalić i jak zgasić. Zapomniałem dodać, by oddychał i nie wytłumaczyłem, jak się chodzi. Rozumiesz już? Człowiek potrafi dokonywać abstrakcyjnych założeń i dopowiadać rzeczy oczywiste. Komputerem rządzi zaś logika - czysta, bezwzględna, bezlitosna precyzja. Pisząc program musimy się dostosować i tłumaczyć wszystko jak idiocie.

TYLKO JEDEN ELEMENT NARAZ

Nie ma człowieka, który potrafiłby w głowie zawrzeć choćby kilkaset linii kodu i analizować je równocześnie. Skup się na jednym bloku - dziś siedzisz tylko nad opracowaniem bloku AI, jutro zajmiesz się funkcją obsługi klawiszy, pojutrze dzień rozmyślan nad algorytmem ruchu, za dwa dni zas wprowadzenie sprajtów. Nie mieszaj tych elementów naraz, bo zafundujesz swojemu mózgowi niezły burdel - wyśle Ci sygnał "to wszystko jest za trudne, weź się lepiej za kulturystykę" i wyłączy obwody logiczne, żeby odpocząć. Fizjologia, nie ma na to rady. To dlatego powstawanie gry trwa tak długo - programiści siedzą nad danym elementem aż go skończą, później biorą się za następny. Jeżeli na czymś się zatną - to kicha, będą problem walkować do skutku, reszta softu musi zaczekać. No, chyba ze Wydawca stwierdza, ze jednak "nic nie moze czekać", wtedy dostajemy to co zwykle, czyli grę z expansion packiem w postaci nadprogramowych robaków. Kwestie wtrącania się publisherów do pracy programistów świetnie spuentował pewien znajomy programista. "Wydawca - czasem ma rację - w historii rozrywki elektronicznej nawet zdarzyło się to raz, czy dwa..."

Jak przygotowac się do kodowania?
Zainstaluj dev-kita na dysku C (jezeli masz tylko dysk D , to przekichane, nie potrafię Ci pomóc) w defaultowym folderze "DevKitAdv" Wejdź do niego i stwórz dwa katalogi GRA oraz TOOLS Do TOOLS wrzuć narzędzia USENTI oraz PCX2GBA.EXE i PCX2SPRITE.EXE do GRA przenies "naomi h" oraz "make.bat"
Oto co otwieram, kiedy biorę się za pisanie i testowanie kodu

1 WIERSZ POLECEN otwarty w folderze GRA.
Start>Uruchom
wpisz "cmd" (bez cudzysłowow) > enter
w czarnym okienku wpisz "c " (bez cudzysłowów) >enter
wpisz "cd devkitadv" > enter
wpisz "cd gra" > enter
Gotowe Wiersz polecen wyświetla.
"C \devkitadv\gra>_"



2 NOTATNIK (PROGRAMISTY)
W nim piszę kod, zapisuję go w pliku "gra.c", który wrzucam do foldera GRA. Oto stały szablon, ktory będziesz wypełniał kodem źródłowym:

```
// SILNIK
#include "naomi.h"
// EKRANY
// SPRAJTY
// GLOBALNE ZMIENNE
// PROTOTYPY FUNKCJI
int main()
{
        while(1)
        {

        }
}
// FUNKCJE
```

UWAGA na samym końcu kodu musi znajdować się JEDNA PUSTA LINIA! Przepisz powyższy listing do Notatnika (zwróć uwagę na TABy – nie zawsze są konieczne, ale bardzo ułatwiają orientowanie się w kodzie) Teraz wybierz opcję "Plik>Zapisz jako" Nadaj nazwę "gra.c" "Wszystkie pliki" zapisz w folderze GRA



3. OTWIERAM FOLDER "GRA"
To oczywiste, muszę mieć podgląd w ten najważniejszy folder, to tutaj wrzucam wszystkie pliki typu " h" i zapisuję plik "gra.c"

4 OTWIERAM FOLDER "TOOLS"
Muszę pracować nad grafiką i konwertować obrazki za pomocą PCX2GBA, etc

5 WŁĄCZAM EMULATOR
Będę sprawdzał na bieżąco, czy mój kod działa

Jak przygotowywać grafikę tła?
- Stwórz obrazek w rozdzielczości 240x160 (szer/wys.), w 256 kolorach (czyli kolor 8-śmio bitowy)
- Zapisz w dowolnym formacie (jeśli masz możliwość zapisu od razu w pcx to pomiń następny punkt)
- Otworz obrazek w USENTI za pomocą opcji Eksportuj zapisz go w formacie pcx
- Chwyć obrazek myszą i najedź nim na PCX2GBA.
- Pojawi się nowy plik tekstowy z rozszerzeniem ".h" ma taką samą nazwę jak Twój obrazek
- Od tej pory ZMIANA NAZWY ZABRONIONA! Jeśli zmienisz teraz nazwę pliku " h", to MUSISZ zmienić również zawartość - stara_nazwaData i stara_nazwaPalette będzie musiało być zmienione na nowa_nazwaData i nowa_nazwaPalette Aby uniknąć niepotrzebnego kompilkowania sobie życia,
- PO PROSTU NIGDY NIE ZMIENIAJ NAZWY PLIKU " h", CHYBA ZE WIESZ, CO ROBISZ.
- Otwórz go Notatnikiem, zjedz na sam dół i dodaj pustą linię na końcu.
- Przenieś do folderu GRA

Jak przygotowywać bitmapy (sprajty)?
- Zerknij do tabeli zawierającej rozmiary sprajtów - wybierz jeden z nich, na przykład 32x32
- Stwórz obrazek o rozmiarach 32x32 pikseli, liczba kolorów 256
- Jeśli masz możliwość zapisu od razu w formacie pcx - zapisz jako " pcx, jeśli nie, zapisz jako " bmp, następnie wykorzystaj eksporter USENTI i wyeksportuj do " pcx. Przypominam, ze można od razu tworzyć grafiki w USENTI, to całkiem przyjemny program graficzny, można w nim od razu tworzyć w formacie pcx
- Chwyc lewym klawiszem myszki obrazek " pcx, najedź nim na PCX2SPRITE, pojawi się plik "" h"
- Otworz go Notatnikiem i dodaj pustą linię na końcu.
- Przenieś do folderu GRA.

DZIEŃ DRUGI

1 Otwórz program graficzny, zrób obrazek wielkości 240x160 (rozdzielczość ekranu GBA)
a) jezeli użyłeś Painta, zapisz jako test bmp w formacie "mapa bitowa 256 kolorów" odpal USENTI, otwórz swój obrazek teraz za pomocą opcji "eksportuj" zapisz w TOOLS jako test.pcx
b) jezeli użyłeś CholerDroña itp ustaw właściwości obrazka na "8 bitów z paletą", eksportuj do test.pcx
2 Złap obrazek myszą, najedź na PCX2GBA, odczekaj parę sekund Pojawił się nowy plik z rozszerzeniem " h" Otwórz go zjedz na koniec pliku trzaśnij Enter zapisz. Kazdy plik " h" MUSI MIEĆ PUSTĄ LINIĘ na końcu, reguła prawej ręki Przenieś test.h do GRA.
3 Otworz plik "gra c" (ten z szablonem) Najpierw dołączamy do programu NAOMI i dane obrazka "test" Komendą "int main" zaczynamy główną część softu Przełączamy ekran GBA w tryb wyświetlania czwarty, a tło w tryb drugi Ładujemy Twój obrazek.

```
// SILNIK
#include "naomi.h"
// EKRANY
#include "test.h"// załączamy Twój obrazek
// SPRAJTY
// GLOBALNE ZMIENNE
// PROTOTYPY FUNKCJI

int main()// rozpoczynamy główną część programu
{
UstawTryb( TRYB_4 | TLO_2 )
// ustawiamy tryb wyświetlania: tryb 4 i tło tryb 2


        for(loop = 0, loop < 256, loop++)// ładujemy po kolei paletę 256 kolorow
                {EKRAN_paleta[loop] = testPalette[loop] }// paleta obrazka "test"
        for(loop = 0, loop < (120*160) loop++)// teraz ładujemy dane obrazka
                {EKRAN[loop] = testData[loop] }// wrzucamy te dane na ekran
}
// FUNKCJE
```

4 Zapisz. Przejdź do Wiersza Polecen Wklep "make" wcisnij Enter Teraz programem zajmuje się kompilator, tłumacząc kod z języka C na instrukcje zrozumiałe dla procesora ARM Jezeli dokładnie przepisałeś listing, to będzie OK, jezeli pominąłeś choćby jeden nawias, "komplikator" wyświetli komunikat o błędzie i numer linii w której "bug" się znajduje Popraw i sprobuj ponownie
5 W folderze GRA pojawił się plik gra.gba. Odpal emulator i otwórz Twój pierwszy kawałek softu Fajne uczucie, prawda.)?

Ekranologia Stosowana
Zadna gra, moze poza Pongiem i Arkanoidem, nie ma tylko jednego, wciąż niezmiennego tła. Juz od samej czołówki pojawia się konieczność ładowania kolejnych obrazków, ponadto niemal kazda czołówka gry na GBA to nic innego, jak pokaz slajdów Opanowanie umiejętności poprawnego i eleganckiego wyświetlania wielu teł to podstawa, zatem zajmiemy się nią w tym odcinku

Spojrzmy na dowolną grę na GBA. Oto, co bardzo często zobaczymy na początku
- Ekran Licencji Nintendo
- Logo Developera
- Logo Wydawcy
- 4 Ekran Startowy (Press Start)
- Ekran Startowy - Menu Wyboru

Az pięć, a nieraz i jeszcze więcej Nic tak nie wkurza przeciętnego Gracza, jak duza ilość ekranow startowych i długie loadingi, zatem po prostu musisz poznać zasady ich tworzenia, khe khe Bo nie wypada być szczęśliwym - trza jeszcze uniesczęśliwić wszystkich dookoła,)

WUJEK DOBRA RADA PRZEMAWIA
Wklepywanie długich listingow to zabawa w sam raz dla Helgi Masochistki Jeśli nie dzielisz jej upodobań do zmudnych, męczących, masakrycznie powolnych zabaw palucharni polecam stosowanie gotowych szablonów Stworz sobie gdzies plik o nazwie ' szablony.txt", a do środka wklejaj wszystkie struktury, z ktorych na pewno będzie korzystał w przyszłości Oto pierwszy szablon na dziś

```
/// ŁADOWANIE EKRANU W TRYBIE CZWARTYM METODA I

for(loop = 0, loop < 256, loop++)
  {EKRAN_paleta[loop] = XXXPalette[loop] }

for(loop = 0, loop < (120*160), loop++)
  {EKRAN[loop] = XXXData[loop] }
////////////////////////////////////
```

Skopiuj i wklej tego gotowca do notatek, w przyszłości będziesz mógł po prostu wkleić go w odpowiednie miejsce kodu i zamiast XXX wpisać nazwę swojego tła/obrazka, którego zechcesz wyświetlić

To ja idę posłuchać Dody na moim MP3 shits playerze a Ty masz zadanie bojowe - stwórz obrazki tła o następujących nazwach: "logo pcx", "start pcx", następnie przerób ja na pliki " h". Czas operacyjny 15 minut, bo więcej Dody na raz nie wytrzymam i padnie mi system nerwowy na dobre Smiech to podobno zdrowie, ale w zbyt dużych dawkach wszystko szkodzi

```
#include "naomi.h"
#include "logo.h"
#include "start.h"

int main()
{
        UstawTryb( TRYB_4 | TLO_2 ),

        for(loop = 0, loop < 256, loop++)// Ładujemy Twoje logo
                {EKRAN_paleta[loop] = logoPalette[loop],}
        for(loop = 0, loop < (120*160), loop++)
                {EKRAN[loop] = logoData[loop],}

        for(loop = 0 loop < 256, loop++)// Ładujemy ekran startowy
                {EKRAN_paleta[loop] = startPalette[loop],}
        for(loop = 0, loop < (120*160), loop++)
                {EKRAN[loop] = startData[loop] }
}
( )
```

"Juz dosyć! Świat nie jest zlyyyyy, mozemy robić poooooooolskie gryyyyyy!" Tralalalala To jak Miszczu, gotowy? Jadziem Aha, jeszcze jeden tip to, co jest napisane po "//", jest komentarzem, program kompletnie to ignoruje
Spróbuj to skompilować i odpalić na emu
Gwałtu, rety!!! Łodafak?! Czy to komputer się zepsuł?! Czy emulator robi głupi kawał?! Co jest?! Kha, khe, nic nie jest, program robi DOKŁADNIE to, co mu kazałeś Pamiętasz, co mowiłem, ze to kretyn, ktory rozumie wszystko doslownie? Spojrz w kod, widać to jak na dłoni kazałeś mu rysować po kolei dwa ekrany, no więc on to robi,) Huh, ale przeciez nie tak wyglądają ekrany startowe na konsoli, gdzie jest sekret ? Na zdrowy rozum - trzeba te ekrany jakoś zatrzymać, tak zeby była chociby kilkusekndowa przerwa pomiędzy nimi Co więcej, jesli przyjrzysz się uwaznie programowi w działaniu to zauważysz, że kolejny ekran jest rysowany zanim poprzedni zdążył się załadować, na dodatek ten drugi jest "nakładany" na poprzedni - tu jest przyczyna tego brzydkiego przesterowania kolorów podczas zmiany tła Z pomocą przyjdzie Ci Naomi ktora zostałe nauczona odpowiednich funkcji, oo by Ci zaoszczędzić mozdzenia Zerknij w manual Tak, chodzi o funkcję Spowolnij($) Inna funkcja uchroni nas przed rysowaniem kolejnego tła zanim poprzedni zostat załadowany Synchronizuj(). I jeszcze jedna, która wyczyści ekran przed zmianą tła oo usunie zjawisko "nakładania się" palety i dystorcji (mądra słowo) barw - CLS(), Jak to wszystko praktycznie zutylizować (jeszcze mądrzejsze słowo)? Per exemplum jak ponizej (łoo, to już było całkiem mądre,)

```
for(loop = 0, loop < 256, loop++)// Ładujemy Twoje logo
  {EKRAN_paleta[loop] = logoPalette[loop],}
for(loop = 0 loop < (120*160), loop++)
  {EKRAN[loop] = logoData[loop] }

Synchronizuj(),// blokujemy rysowanie czekogolwiek do
                  pełnego wyrysowania "logo"

Spowolnij(60),// zatrzymujemy ekran "logo" na kilka sekund
CLS(),// czyścimy ekran żeby przygotować go do
         narysowania nowego obrazka

for(loop = 0, loop < 256 loop++)// Ładujemy ekran startowy
  {EKRAN_paleta[loop] = startPalette[loop],}
for(loop = 0 loop < (120*160), loop++)
  {EKRAN[loop] = startData[loop],}

  Synchronizuj(),
  Spowolnij(60),
  CLS()
```

O, i teraz jest lepiej, prawda? Ekrany zatrzymują się na jakiś czas, potem ładnie zmieniają, jesteśmy prawie w domu Czemu prawie? No bo mamy jednego zonka, skoro mamy ekran startowy ("Press Start"), to musi się on zatrzymać i czekać

na wciśnięcie tego klawisza, prawda? Wiesz, dlaczego nazwałem Naomi tak, a nie inaczej? Bo odwala za nas całą "czarną robotę" khe, khe... Chrunch! Spójrz w manual, jest tam opisana funkcja CzekajNaStart()'.
Musimy jej użyć zamiast Spowolnij($), po ekranie startowym

```
for(loop = 0; loop < 256; loop++)
  {EKRAN_paleta[loop] = startPalette[loop];}
for(loop = 0; loop < (120*160); loop++)
  {EKRAN[loop] = startData[loop]; }

  Synchronizuj();
  CzekajNaStart();// zatrzymujemy ekran "start" do czasu
                  wciśnięcia przycisku START
  CLS();
```

Skompiluj sobie życie,) Teraz ekran startowy ładnie czeka, aż wciśniemy klawisz START, dopiero później przechodzi dalej. Huh, chociaż ekrany zmieniają się poprawnie, to jednak ich przejścia nie są zbyt estetyczne. Jeśli mamy zamiar olśnić Gracza, potrzebny jest nam jakiś ładny efekt przejścia. Naomi! Cho no tu! Co poradzisz? A, oczywiście funkcje FadeIn($), oraz FadeOut($), która pozwolą nam elegancko "znikać" i "pojawiać" obrazki. Oto, jak to się stosuje:

```
#include "naomi.h"
#include "logo.h"
#include "start.h"

int main()
{
        UstawTryb( TRYB_4 | TLO_2 );

        for(loop = 0; loop < 256; loop++)
                {EKRAN_paleta[loop] = logoPalette[loop];}
        for(loop = 0; loop < (120*160); loop++)
                {EKRAN[loop] = logoData[loop]; }

  Synchronizuj();
  Spowolnij(80)
  FadeOut(2),// efekt znikania, który będzie trwał przez czas "2"
  CLS()

        for(loop = 0; loop < 256; loop++)
                {EKRAN_paleta[loop] = startPalette[loop];}
        for(loop = 0; loop < (120*160); loop++)
                {EKRAN[loop] = startData[loop];}

  Synchronizuj()
  FadeIn(2),// efekt pojawiania się, rozłożony na czas "2"
  CzekajNaStart()
  FadeOut(2),// efekt znikania, który będzie trwał przez czas "2"
  CLS()
}
```

DZIEŃ TRZECI

Sprajty (ang. "sprites") to dwuwymiarowe, nakładane na tło obiekty. Nie ma co się rozpisywać o ich zastosowaniu, bo jest jasne jak tyłek naturysty zimą... Znamy je doskonale jako Gracze, ale jak wyglądają z punktu widzenia programisty? GBA sprzętowo wspiera wyświetlanie obiektów dwuwymiarowych, zatem ich implementacja jest łatwa, prosta i przyjemna. Wszystkie dane o sprajtach zapisywane są do Object Attribute Memory, w skrócie OAM. Zapamiętaj go, bo będzie często się pojawiał. Jak wyglądają sprajty z punktu widzenia kodera? Oto gotowiec do wklejania w kod źródłowy gry:

```
//////////// SPRAJT NUMER 1 - SZABLON

for(loop = 0; loop < 256; loop++)
SPRAJT_paleta[loop] = XXXPalette[loop];

memcpy( (u16 *)0x06014000, &XXXData, sizeof(XXXData) );

sprites[0].attribute0 = KOLOR_256 | KSZTAŁT | SPRAJTY
sprites[0].attribute1 = ROZMIAR_XX | SPRAJTX;
sprites[0].attribute2 = 512;
////////////////////////////////////////
```

Omówmy po kolei wszystkie te linie.

PALETA SPRAJTA.

Jak sam widzisz, paletę sprajta ładujemy identyczną metodą, jak kolory tła (ekranu), tylko że tym razem nie zapisujemy ich w rejestrze EKRAN_paleta, tylko do obszaru pamięci przechowującego kolory obiektów, czyli SPRAJT_paleta.

ZAŁADOWANIE DO PAMIĘCI

Istnieją co najmniej trzy sposoby ładowania sprajtów do pamięci, je używam tego, gdyż dobrze sprawdza się przy większej ilości obiektów. Zawodowcy jednak nie używają polecenia "memcpy", tylko ładują obiekty za pomocą Bezpośredniego Dostępu do Pamięci (DMA), dzięki czemu program działa szybciej i efektywniej, nam jednak „moja" metoda całkowicie wystarczy na razie. Dokładniejszy opis tej i innych pojawi się przy lekcji dotyczącej ładowania wielu sprajtów na raz, będzie tu się sporo działo.

ATRYBUT 0

Jak zostało to opisane w powyższym szablonie, atrybut ten przechowuje trzy informacje:

- liczba kolorów: KOLOR_16 (sprajt ma mieć 16 kolorów) lub KOLOR_256 (sprajt ma mieć 256 kolorów)
- kształt: KWADRAT (regularne wymiary, np. 16x16 pikseli) SZEROKI (podstawa szersza od wysokości, np. 32x16 pikseli), WYSOKI (wysokość większa od podstawy, np. 16x32 piksele)
- pozycja na osi Y, określa wertykalną pozycję lewego górnego rogu sprajta na ekranie, jeśli przyjmie wartość 0 - sprajt będzie na samej górze ekranu, jeśli 160 - sprajt znajdzie się poniżej ekranu

ATRYBUT 1

- wymiary: oto wszystkie możliwości - ROZMIAR_8, ROZMIAR_16, ROZMIAR_32, ROZMIAR_64, chodzi oczywiście o wielkość sprajta. ROZMIAR pozostaje w ścisłym związku z atrybutem KSZTAŁT, już pokazuję jak:

ATRYBUT 0	ATRYBUT 1	FAKTYCZNY ROZMIAR
KWADRAT	ROZMIAR_8	8X8
KWADRAT	ROZMIAR_16	16X16
KWADRAT	ROZMIAR_32	32X32
KWADRAT	ROZMIAR_64	64X64
WYSOKI	ROZMIAR_8	8X16
WYSOKI	ROZMIAR_16	8X32
WYSOKI	ROZMIAR_32	16X32
WYSOKI	ROZMIAR_64	32X64
SZEROKI	ROZMIAR_8	16X8
SZEROKI	ROZMIAR_16	32X8
SZEROKI	ROZMIAR_32	32X16
SZEROKI	ROZMIAR_64	64X32

- pozycja na osi X, określa horyzontalną pozycję lewego górnego rogu sprajta na ekranie, jeśli przyjmie wartość 0 - sprajt będzie przylegał do lewej krawędzi ekranu, jeśli 240 - zostanie przesunięty poza prawą krawędź ekranu

ATRYBUT 2

O tym więcej w następnej części Kursu, parametr ten jest powiązany z komendą "memcpy". Ogólnie mówiąc, wartość występująca tutaj wskazuje na miejsce i kolejność przechowywania kolejnych sprajtów w pamięci graficznej. W trybie graficznym numer 4 pierwszym wolnym miejscem do przechowania sprajta jest rejestr numer 512 - trochę upraszczam, ale na razie wystarczy, że zapamiętasz to na przyszłość.

1. Przygotowanie sprajta

Na początku materiału opisałem procedurę „robienia" sprajta, wróć do tego fragmentu, bogatszy o wiedzę z tabelki sprajtów. Stwórz sprajta „sprajt.pcx", o wymiarach 8x32 pikseli, przerób go na plik „sprajt.h". Możemy zacząć pisać program, który wyświetli go na ekranie GBA.

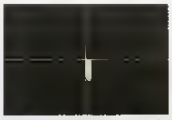
Na początku załączamy wszystkie niezbędne w tym programie pliki:

```
#include "naomi.h"
#include "sprajt.h"
```

Deklarujemy wartości X i Y naszego sprajta:

```
bit sprajtx;
bit sprajty;
```

Możemy oczywiście od razu zażądać wyświetlenia obiektu w określonym miejscu, na przykład na środku ekranu. Huh, środek ekranu to piksel o koordynatach 120x80 (połowa osi X i połowa osi Y), ale pamiętajmy, że wyznaczając pozycję sprajta, tak naprawdę wyznaczamy pozycję jego lewego górnego rogu, jeśli wstawimy go w środek ekranu, to sprajt będzie przesunięty nieco w prawy dół.



Jak wyliczyć środek ekranu dla sprajta? Prościutkim wzorem algebraicznym:

Xśrodek = (Xmax/2)-(szerokość sprajta/2)
Yśrodek = (Ymax/2)-(wysokość sprajta/2)

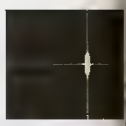
czyli dla sprajta o wymiarach 8x32 będzie to wyglądać tak:

sprajtx = 120 - 4
sprajty = 80 - 16

Możemy zatem zadeklarować te oto wartości:

```
bit sprajtX = 116,
bit sprajtY = 64,
```

Sprajt będzie wyświetlony na środku ekranu:



W głównej części programu musimy włączyć obsługę obiektów dwuwymiarowych:

```
UstawTryb( TRYB_4 | TLO_2 | SPRAJTY | SPRAJT_1D );
```

Teraz ładujemy paletę sprajta:

```
for(loop = 0; loop < 256; loop++)
  {SPRAJT_paleta[loop] = sprajtPalette[loop];}
```

Następnie ładujemy jego dane:

```
memcpy( (u16 *)0x06014000, &sprajtData, sizeof(sprajtData) );
```

Dobra, program już wie, w jakich kolorach ma wyświetlić obiekt, zarezerwował już miejsce w pamięci na dane, brakuje nam już tylko dokładnego dookreślenia atrybutów sprajta. Ten sprajt został stworzony w 256 kolorach, jest prostokątem, prawda?

```
sprites[0].attribute0 = KOLOR_256 | WYSOKI | sprajtY;
```

Jego wymiary to 8x32. Zerkamy do tabeli sprajtów i już wiemy, jaki rozmiar wpisać:

```
sprites[0].attribute1 = ROZMIAR_16 | sprajtX;
```

Pozostaje nam tylko określić kolejność i pozycję w pamięci graficznej. Jako że jest to pierwszy (i jedyny) sprajt w programie, wrzucamy go w pierwsze wolny slot:

```
sprites[0].attribute2 = 512;
```

Voila - wszystkie dane zostały zapisane w OAMie. No to kopiujemy OAM do pamięci tymczasowej i sprajt będzie mógł pojawić na ekranie:

```
KopiujOAM();
```

Możemy zakończyć program.

Całość wygląda tak:

```
#include "naomi.h"
#include "sprajt.h"

bit sprajtX = 116,
bit sprajtY = 64,

int main()
{
    UstawTryb( TRYB_4 | TLO_2 | SPRAJTY | SPRAJT_1D );

    for(loop = 0; loop < 256; loop++)
        {SPRAJT_paleta[loop] = sprajtPalette[loop];}

    memcpy( (u16 *)0x06014000, &sprajtData, sizeof(sprajtData) );

    sprites[0].attribute0 = KOLOR_256 | WYSOKI | sprajtY;
    sprites[0].attribute1 = ROZMIAR_16 | sprajtX;
    sprites[0].attribute2 = 512;

    KopiujOAM();
}
// obowiązkowa pusta linia na końcu, pamiętaj
```

"... to jest wszystko, co mam do powiedzenia na ten temat", jak to ujął Forrest Gump. Pobaw się i poeksperymentuj z powyższym schematem, zmieniaj wartości X i Y sprajta, wyświetlaj różne sprajty w różnych miejscach ekranu.

DLA DOCIEKLIWYCH:

Zauważyliście zapewne, że atrybut 1 określa kształt sprajta w sposób dość "kanciasty", mamy do dyspozycji tylko kwadrat, wysoki prostokąt i szeroki prostokąt. Dobra, jak w takim razie wyświetlić kształt okrągły, na przykład piłkę? Z pomocą przychodzi sprzętowe rozwiązanie GBA, pozwalające na określenie JEDNEGO koloru, który będzie PRZEZROCZYSTY. Zaczyna świtać w głowie wniosek...? Tak jest, ten przezroczysty kolor MUSI BYĆ kolorem tła sprajta, dzięki temu zniknie on z ekranu, a sprajt nie będzie kanciasty! Chcesz stworzyć piłkę? Nie ma sprawy. Stwórz czarne tło, narysuj na nim piłeczkę - po załadowaniu na ekran rejestry sprzętowe olejają czarny kolor w sprajcie i wyświetlą tylko kształt piłeczki. Czemu akurat czarny? Bo w tym kolorze będzie pierwszy piksel (lewy górny róg). Twojego sprajta, prawda? Pierwszy kolor w sprajcie, licząc od lewego górnego rogu, zostanie przez GBA uznany za przezroczysty i nie zostanie wyświetlony na ekranie.

DZIEŃ CZWARTY

Posiadłeś już umiejętność tworzenia i wyświetlania jednego sprajta. Huh, czy to wystarczy do stworzenia gry...? Eeee... Nie. Wyobrażasz sobie Pacmana bez ścigających go duszków? Arkanoida bez piłeczki? Mana bez Kupy? (sic!) Bez względu na rodzaj gry żadna nie może składać się tylko z jednego głównego bohatera, potrzeba całej masy innych obiektów, pozostających w interakcji ze sprajtem głównej postaci i całym światem gry. Jak wprowadzić do Twojego projektu te obiekty? Zapraszam do lektury i ćwiczeń.

KILKA SŁÓW NA START

Naomi pozwala na załadowanie do pamięci OAM aż 128 sprajtów - to więcej niż dość. W praktyce będziesz używał ich znacznie mniej, przeważnie tyle, ile aktualnie potrzebujesz na ekranie - nie ma sensu przetrzymywać w pamięci wszystkich obiektów równocześnie, przeciążona pamięć to pamięć mało wydajna, zanotuj, Jasiu. Teoretycznie w życiu możesz mieć tysiąc dziewczyn, ale wyobrażasz sobie, co by się działo, gdybyś miał je wszystkie równocześnie? Znałem takich, co potrafili "kręcić" z pięcioma kobietami równocześnie, z moich obserwacji i pewnych zwierzeń tychże osobników wynika, że to maks możliwości, podobnie jest ze sprajtami.)

Aha, jeszcze jedno. Powtórz to zdanie na głos 20 razy: "Każda ósemka to sto". Na razie nie rozumiesz, zrozumiesz niedługo, teraz po prostu raz na zawsze wbij tę zasadę w pamięć. OK.)?

OKREŚLANIE ATRYBUTÓW KOLEJNYCH SPRAJTÓW

Numerowanie kolejnych sprajtów zaczyna się od zera. Czyli sprajt numer jeden otrzymuje cyfrę porządkową 0: sprites[0]. Poznejesz tę frazę? Pojawiła się w poprzedniej części Kursu, gdy ładowałeś pierwszego sprajta. Wyglądało to tak:

```
sprites[0].attribute0 = KOLOR_256 | KWADRAT | sprajtY;
sprites[0].attribute1 = ROZMIAR_8 | sprajtX;
sprites[0].attribute2 = 512;
```

Za pomocą tych trzech linii określałeś atrybuty sprajta numer 0. A jak określić atrybuty kolejnego sprajta?

```
sprites[1].attribute0 = KOLOR_256 | KWADRAT | sprajtY
sprites[1].attribute1 = ROZMIAR_8 | sprajtX
sprites[1].attribute2 = 512+8;
```

Zauważyłeś różnicę, prawda? Po pierwsze, pojawił się inny numer sprajta (sprites[1]), po drugie, ostatnia linia wygląda inaczej. O co chodzi? Spójrz na ten wzór:

```
sprites[X].attribute2 = 512+ROZMIAR POPRZEDNIEGO SPRAJTA
```

Atrybut numer 2 określa miejsce sprajta w pamięci OAM. Każdy kolejny sprajt musi być umiejscowiony zaraz za poprzednim. Oto graficzne przedstawienie fragmentu rejestru przechowującego sprajty:

```
-- ---- ---- ----------
```

Załóżmy, że sprajt 0 ma ROZMIAR_8. Ładujemy go w pierwsze wolne miejsce:
00000000 _ ---------- _ -> sprites[0].attribute2 = 512

Teraz chcemy załadować następny sprajt numer 1 - walimy go w na]bliższe wolne miejsce: pierwsze osiem slotów jest zajęte, musimy przesunąć sprajta o osiem miejsc:
0000000011111111 -------- -> sprites[1].attribute2 = 512+8,

Sprajt numer 2 będzie musiał być załadowany po sprajcie numer 1, pierwsze 16 miejsc jest zajęte, czyli co robimy ?
0000000011111111222222222 -> sprites[2] attribute2 = 512+16,

Łapiesz? Pamiętaj, że 512 to numer pierwszego rejestru, który przechowuje sprajty w OAM w trybie czwartym.

A co, jeśli sprajt[0] będzie innego rozmiaru, niż ROZMIAR_8? Na przykład ROZMIAR_16? Żaden problem:
0000000000000000 __ ------ -> sprites[0] attribute2 = 512,
00000000000000001111111 -> sprites[1].attribute2 = 512+16

LINIA MEMCPY

Jak pamiętasz, linia ładująca sprajta[0] wyglądała tak:

```
memcpy( (u16 *)0x06014000, &NAZWA_SPRAJTAData, sizeof(NAZWA_SPRAJTAData) );
```

Uwaga, każde osiem to stos, pamiętasz)? Już mówię, o co chodzi. Każdy kolejny sprajt musi być przesunięty w pamięci, żeby się na siebie nie nakładał. Atrybut 2 określa kolejność, ale dane i rozmiar to zupełnie inna broszka. Jeżeli sprajt[0] miał ROZMIAR_8, to następny musi być przesunięty w linii memcpy o 100 w zapisie szesnastkowym:

```
memcpy( (u16 *)0x06014000, &SPRAJT_0Data, sizeof(SPRAJT_0Data) )
memcpy( (u16 *)0x06014100, &SPRAJT_1Data, sizeof(SPRAJT_1Data) );
```

A jeżeli sprajt[0] miał ROZMIAR_16, to o ile trzeba przesunąć następny? Proste. Ponieważ 16 to dwa razy osiem, trzeba przesunąć drugiego duszka o dwie setki, prawda?

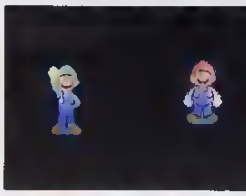
```
memcpy( (u16 *)0x06014000, &SPRAJT_0Data, sizeof(SPRAJT_0Data) )
memcpy( (u16 *)0x06014200, &SPRAJT_1Data, sizeof(SPRAJT_1Data) );
```

PALETA SPRAJTÓW

Potrafisz już załadować paletę jednego sprajta. Było to tak:

```
for(loop = 0; loop < 256; loop++)
  SPRAJT_paleta[loop] =
        NAZWA_SPRAJTAPalette[loop];
```

No i super, ale masz niezłego zonka w tym miejscu, jeśli chodzi o kilka sprajtów naraz. Na przykład spójrz na te sprajty:



Obydwa mają całkiem inne kolory! A załadować możesz paletę barw tylko jednego z nich. Jeśli załadujesz paletę Mariana,

```
for(loop = 0; loop < 256; loop++)
  SPRAJT_paleta[loop] = ManoPalette[loop];
```

to Lucek przejmie kolory Mario i będzie nie zielony (nie ma tej barwy w sprajcie Mario), tylko najprawdopodobniej czerwony. Jeśli załadujesz paletę Lucjana,

```
for(loop = 0; loop < 256; loop++)
  SPRAJT_paleta[loop] = LucekPalette[loop];
```

Mario zzieleniejе, bo nie ma koloru czerwonego w palecie Luigiego. Huh, i co teraz ? Istnieje tylko jedno logiczne rozwiązanie tego problemu: trzeba stworzyć paletę na podstawie obrazka zawierającego obydwa te sprajty (wrzucasz je obok siebie na jednolite tło), tak jak to zrobiłem powyżej. Trzeba zapisać taki obrazek normalnie w .pcx, nazywając na przykład paleta.pcx, następnie przerobić za pomocą pcx2gba, lub pcx2sprite w znany Ci już doskonale sposób. Powstanie plik "paleta.h", zawierający wszystkie możliwe kolory obydwu sprajtów, a załadujesz go tak:

```
for(loop = 0; loop < 256; loop++
  SPRAJT_paleta[loop] = paletaPalette[loop];
```

KOD ŁADUJĄCY DWA SPRAJTY

a) Stwórz dwa sprajty - sprajt1 niech ma rozmiar 16x16, sprajt2 niech ma rozmiar 16x16. Przerób je na sprajt1.h i sprajt2.h.

b) stworz wspólną paletę - wrzuc obydwa rysunki na jeden większy, zapisz jako paleta.pcx, przerób na paleta.h

UWAGA! Jeśli korzystasz z kombajnu a la Corel, przy eksporcie do pcx UWAŻAJ na filtry! Odradzam stosowanie wszelkich udziwnionych filtrów typu Floyd-Steinberg lub Adaptacyjny, może spowodować to błąd przy określaniu tablicy kolorów podczas konwersji, przy użyciu pcx2sprite! W najgorszym przypadku sprajty w ogóle nie zostaną wyświetlone, w najlepszym - wszystkie będą miały jeden kolor.

c) wrzuc je do foldera GRA, załącz je do pliku gra.c

```
#include "naomi.h"
#include "sprajt1.h"
#include "sprajt2.h"
#include "paleta.h"
```

d) określ pozycję na osi X i Y dla każdego sprajta (atrybuty 0 i 1, pamiętasz?), na przykład tak:

```
bit sprajt1X = 10;
bit sprajt1Y = 10;

bit sprajt2X = 100;
bit sprajt2Y = 100;
```

e) przejdź do głównej części kodu i załaduj sprajty znaną Ci już metodą, następnie skopiuj OAM.

Cały program wygląda tak:

```
#include "naomi.h"
#include "sprajt1.h"
#include "sprajt2.h"
#include "paleta.h"

  bit sprajt1X = 10;
  bit sprajt1Y = 10;
  bit sprajt2X = 100;
  bit sprajt2Y = 100;

int main()
{
  UstawTryb( TRYB_4 | TLO_2 | SPRAJTY_SPRAJT_1D );

 for(loop = 0; loop < 256; loop++)
  {SPRAJT_paleta[loop] = paletaPalette[loop];}

 memcpy( (u16 *)0x06014000, &sprajt1Data, sizeof(sprajt1Data) );
 memcpy( (u16 *)0x06014200, &sprajt2Data, sizeof(sprajt2Data) );

 sprites[0].attribute0 = KOLOR_256 | KWADRAT | sprajt1Y;
 sprites[0].attribute1 = ROZMIAR_16 | sprajt1X;
 sprites[0].attribute2 = 512;
 sprites[1].attribute0 = KOLOR_256 | KWADRAT | sprajt2Y;
 sprites[1].attribute1 = ROZMIAR_16 | sprajt2X;
 sprites[1].attribute2 = 512+16;

 KopujOAM();
}
```

WYŚWIETLANIE WIĘCEJ NIŻ DWÓCH SPRAJTÓW

Ha, chętnie bym Ci wywalił wszystko, ale teraz pora na Ciebie - masz wszystkie dane, pokombinuj sam i poćwicz. Podpowiem Ci tylko to, co niekoniecznie jest oczywiste. Oto tabelka, zawierająca przydatną ściągę z zapisu szesnastkowego, potrzebnego do przesuwania rozmiaru i danych sprajta w linii memcpy (zakładam, że atrybut 2 nie wymaga komentarza - tu będziesz po prostu dodawał do 512 odpowiednie wielokrotności cyfry 8).

Heksadecymalna ściąga

Dziesiętny	Szesnastkowy
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F
16	10
...	
127	7F
...	
255	FF

Korzystając z tej ściągi, łatwo zauważysz, w które adresy ładować kolejne sprajty. Na przykład masz 5 sprajtów 32x32 każdy. Tak będą wyglądały linie memcpy dla nich (jeszcze raz powtórzę zasadę - każde "osiem to sto"):

```
memcpy( (u16 *)0x06014000, &sprajt1Data, sizeof(sprajt1Data) );
memcpy( (u16 *)0x06014400, &sprajt2Data, sizeof(sprajt2Data) );
memcpy( (u16 *)0x06014800, &sprajt3Data, sizeof(sprajt3Data) );
memcpy( (u16 *)0x06014C00, &sprajt4Data, sizeof(sprajt4Data) );
memcpy( (u16 *)0x06015000, &sprajt5Data, sizeof(sprajt5Data) );
```

Oczywiście nie ma tu gotowych rozwiązań, w każdej grze rozmiary sprajtów mogą się różnić, trzeba po prostu policzyć wszystko osobiście. A co w końcu wszystko w tym koderskim biznesie opiera się na mozdzeniu, khe, khe.

DZIEŃ PIĄTY
- Naplazmy to Ponga

PLAN PROGRAMU

"Jedną z rzeczy których niedoswiadczeni programisci nie rozumieją, jest planowanie. Zanim nadejdzie czas na kodowanie, nalezy zawsze rozplanować, co jest do zrobienie i w jakiej kolejności"

Ben Rhoades Lorrak Team

Zacznijmy od ułozenia ramowego planu naszej gry. A jesli chcesz poczuć się jak prawdziwy programista, wloz do specjalnej skarbonki kilka jednozłotowych monet - po ukonczeniu kazdego punktu zalozonego planu (po osiągnięciu tzw. "milestone'a"), wypłać sobie jedną złotówkę. Tak właśnie rozliczani są 3rd party developerzy - ich honorarium dzielone jest na raty. No dobra, już będę powazny, lecimy;) Pomyśl, mamy zrobić Ponga. Z czego ta gra będzie się składać? Zanim zabierzemy się ze kodowanie, przygotujmy listę wszystkich niezbędnych komponentów graficznych oraz zastanówmy się nad strukturą.

PROJEKT PONG Extrema

GRAFIKA

(wszystkie elementy graficzne gry)

1. Ekrany

a) logo developera -> logo h

b) ekran startowy (Wciśnij Start) -> start h

c) ekran credistsów -> credits h

2. Sprajty (przewidywany rozmiar)

a) piłka -> pilka h (8x8)

b) paletka gracza -> user h (8x32)

c) paletka AI -> ai h (8x32)

Teraz powinniśmy opracować dokładną dokumentację planowanego programu. Tja, w teorii - w praktyce programiści robią to przeważnie na koniec, zeby Wydawca przestał wreszcie marudzić - szkoda czasu na pierdoły w czasie kodowania, wszak koderzy doskonale wiedzą, jaka ma być struktura gry, bo juz dawno to przedyskutowali podczas pierwszej "konferencji roboczej" (czytaj - burzy mózgów nad zgrzewą browców). Pojawi się tu matematyczny hardkor, bo dojdziemy do kwestii AI i zaawansowanej detekcji kolizji. Ha, po przerobieniu i zrozumieniu tego softu juz nigdy więcej nie nie będziesz narzekał na te elementy w grach, tylko docenisz kunszt tworców... Na początek mała ściąga z "matematyki" języka C

Matematyka języka C

równa się	==
mniejsze niz	<
większe niż	>
mniejsze lub równe	<=
większe lub równe	>=
nie równe się	!=
i	&&
lub	||
nie	!

UWAGA. maksymalne skupienie - na pierwszy rzut oka liniki w funkcjach Kierunki i AI wydadzą się bezsensowne lub za trudne do pojęcia. Nie, luz. Po prostu powolutku, wyraz za wyrazem, przeczytaj ze zrozumieniem, zerkając do tabelki "matematyka języka C". Poniższy obrazek pokazuje kierunki zakodowane w tajemniczej zmiennej d, która steruje ruchami piłki i detekcją kolizji




```
// SILNIK
#include "naomi.h"
// EKRANY
#include "logo.h"
#include "start.h"
#include "credits.h"
// SPRAJTY
#include "palata.h"
#include "gracz.h"
#include "pilka.h"
#include "ai.h"
// GLOBALNE ZMIENNE
bit d
bit pilkay=10
bit pilkax=10
bit graczy=64
bit graczx=0
bit aiy=64
bit aix=232,
bit lewo = 0
bit prawo = 0;
// PROTOTYPY FUNKCJI
void Intro(),
void Menu(]
void Credits(),
void Gra(),
void Kierunki()
void Interakcja()
void AI()
void ArbitarB()
void ArbitarA()
void LicznikA()
void LicznikB()

int main()
{
    UstawTryb( TRYB_4 | TLO_2 | SPRAJTY | SPRAJT_1D )

            Intro();// pierwszą funkcją jaką program wykona, będzie Intro
            Menu() // po wyjściu z Intra przejdzie do funkcji Menu

while(1)
            {
            KopiujOAM() // zawsze tu będzie funkcja odświażania OAM
            Synchronizuj() // synchronizacja pionowa jest niezbędna  zawsze
            RuchSprajta(&sprites[0] pilkax pilkay) // te trzy funkcje włączają ruch
            RuchSprajta(&sprites[1] graczx graczy)
            RuchSprajta(&sprites[2] aix aiy)

            Kierunki() // podprogramy  która muszą być aktywne cały czas
            Interakcja()
            AI()
            ArbitarA()
            ArbitarB()
            LicznikA()
            LicznikB()
            ]
}

void Intro()// funkcja wyświetlająca Intro naszej gry
{
            for(loop = 0  loop < 256  loop++)
                        {EKRAN_palata[loop] = logoPaletta[loop] }
            for(loop = 0  loop < (120*160)  loop++)
                        {EKRAN[loop] = logoData[loop] ]

            SpowolnIj(20)
            FadeOut(2)

            for(loop = 0; loop < 256, loop++)
                        {EKRAN_paleta[loop] = startPaletta[loop] }
            for(loop = 0  loop < (120*160)  loop++)
                        {EKRAN[loop] = startData[loop] }
```




```
            FadeIn(2)
            Piasz(80,112 "WCISNIJ START" 13)
            CzekajNaStart()
            FadeOut(2)
]

void Menu()// funkcja wyświetlająca Menu naszej gry
{
            for(loop = 0; loop < 256  loop++)
                        {EKRAN_palete[loop] = startPalette[loop]
            for(loop = 0  loop < (120*160)  loop++)
                        {EKRAN[loop] = startData[loop] ]

            FadeIn(2)
            Pisz(60,112 "KLAWISZ A  GRA" 13)

            Pisz(60,122,"KLAWISZ B  CREDITS" 13)
```




```
while(1)// blokujemy wykonywanie programu
            do czasu wcisnięcia klawiszy A lub B
                        {
                        A {Gra() break }// klawisz A spowoduje rozpoczecie
                        B {Credits() break,}// klawisz B wyświetli ekran
                        ]
]

void Credits()// funkcja wyświetlające ekran Creditsów
{
            CLS()
            for(loop = 0  loop < 256  loop++)
                        [EKRAN_palata[loop] = creditsPaletta[
            for(loop = 0  loop < (120*160)  loop++)
                        {EKRAN[loop] = creditsData[loop] ]

            CzekajNaA() // zatrzymujemy ekran
                        klawisz A spowoduje wyjście
            CLS(),
            main()
]

void Gra()
{
            CLS()
// ładujemy standardowe 256 kolorów
            Kolory()
// ładujemy kolory sprajtów
            for(loop = 0  loop < 256  loop++)
                        SPRAJT_paleta[loop] = paletaPaletta[

// ładujemy atrybuty sprajtów
            sprites[0] attribute0 = KOLOR_256 | KWADRAT | pi
            sprites[0] attribute1 = ROZMIAR_8 | pilkax
            sprites[0] attribute2 = 512

            sprites[1].attribute0 = KOLOR_256 | WYSOKI | graczy
            sprites[1] attribute1 = ROZMIAR_16 | graczx
            sprites[1] attribute2 = 512+4

            spritaa[2] attributa0 = KOLOR_256 | WYSOKI | aiy
            sprites[2] attribute1 = ROZMIAR_16 | aix
            sprites[2] attribute2 = 512+24
// wrzucamy je do pamięci
            memcpy( |u16 *)0x06014000  &pilkeData  sizeof(pilk
            memcpy( |u16 *)0x06014100  &graczData  sizeof(gra
            memcpy( |u16 *)0x06014300  &aiData  sizeof(aiData) |
}

void Kierunki()
// ta funkcja zmienia tor lotu piłki po "udarzeniu" w sprajty i brzeg
{
            if |d == 1 && |(pilkax+8 >= aix) && |pilkax+8 >= aix+2)
            |pilkay > aiy) && (pilkay < aiy+34)))
                        {d = 2 ]
            if (d == 4 && ||pilkax+8 >= aix) && |pilkax+8 >= aix+2)
            (pilkay > aiy) || (pilkay < aiy+34)))
                        |d = 3 ]
            if (d == 3 && ((pilkax <= graczx+8) && (pilkax >= graczx
            |pilkay > graczy 2) && (pilkay < graczy+34)))
                        (d = 4 ]
            if |d == 2 && ||pilkax <= graczx+8) && |pilkax >= graczx
            |pilkay > graczy-2) || |pilkay < graczy+34)))
                        |d – 1 }
else
```

```
        {
        if (d == 0 && (pilkax != Xmax-8) && (pilkay != Ymax-8))
                {d = 1 }
        if (d == 1 && (pilkax >= Xmax-8))
                {d = 2;}
        if (d == 1 && (pilkay >= Ymax-8))
                {d = 4,}
        if (d == 2 && (pilkay >= Ymax-8))
                {d = 3 }
        if (d == 2 && (pilkax <= Xmin))
                {d = 1 }
        if (d == 3 && ( pilkax <= Xmin))
                {d = 4 }
        if (d == 3 && (pilkay <= Ymin))
                {d = 2 }
        if (d == 4 && (pilkay <= Ymin))
                {d = 1 }
        if (d == 4 && (pilkax >= Xmax-8))
                {d = 3 }
        if (d == 1)
                {pilkax++ pilkax++,pilkay++ }
        if (d == 2)
                {pilkax- pilkax- pilkay++ }
        if (d == 3)
                {pilkax- pilkax- pilkay- }
        if (d == 4)
                {pilkax++ pilkax++ pilkay- }
        }


void Interakcja()
// ta funkcja obsługuje klawisze kierunkowe i wykrywanie brzegów ekranu

        {
        if (graczx < 112)
                PRAWO
                {graczx++ graczx++ }
        if (graczx > Xmin+1)
                LEWO
                {graczx- graczx- }
        if (graczy > Ymin+1)
                GORA
                {graczy-- graczy-- }
        if (graczy < Ymax 32)
                DOL
                {graczy++ graczy++ }
}


void AI()
// funkcja sterująca zachowaniem się paletki konsoli  SI to tak naprawdę iluzja;)

        {
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 120) && (pilkax < 180) && (pilkay >= Ymin) && (pilkay <
40))
                {aix- aiy--,}
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 180) && (pilkax < Xmax) && (pilkay >= Ymin) && (pilkay <
40) && (aiy > Ymin+2) && (aix < 231))
                {aix++ aiy-- aiy-- }
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 120) && (pilkax < 180) && (pilkay >= 40) && (pilkay < 80))
                {aix-- }
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 180) && (pilkax < Xmax) && (pilkay >= 40) && (pilkay < 80)
&& (aix < 231))
                {aix++,}
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 120) && (pilkax < 180) && (pilkay >= 80) && (pilkay < 120))
                {aix-- }
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 180) && (pilkax < Xmax) && (pilkay >= 80) && (pilkay <
120) && (aix <= 231))
                {aix++ }
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 120) && (pilkax < 180) && (pilkay >= 120) && (pilkay <
Ymax))
                {aix - aiy++ }
        if ((d == 1 || 4) && (pilkax >= 180) && (pilkax < Xmax) && (pilkay >= 120) && (pilkay <
Ymax) && (aiy < Ymax 32) && (aix < 231))
                {aix++ aiy++ aiy++ }

        if ((d == 2) && (aix < 231) && (aiy < 64))
                {aix++ aix++ aiy++ }
        if ((pilkax < 120) && (aix < 231) && (aiy >= 64) && (aiy < 96))
                {aix++ aix++ }
        if ((d == 3) && (aix < 231) && (aiy > 96))
                {aix++ aix++ aiy-,}
        if ((aix >= 231) && (aiy > 64))
                {aiy-- }
        if ((aix >= 231) && (aiy < 64))
                {aiy++ }
}
```

```
void ArbiterA()
// ta funkcja to wirtualny sędzia  liczący punkty zdobyte przez Gracza
{
        if (pilkax+8 >= Xmax) {CLS() lewo++ }
}

void ArbiterB()
// ta funkcja to wirtualny sędzia  liczący punkty zdobyte przez konsolę
{
        if (pilkax <= Xmin) {CLS() prawo++ }
}

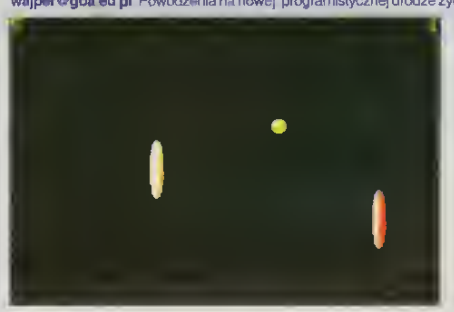
void LicznikA()
// ta funkcja wyświetla punkty zdobyte przez Gracza
{
        if (lewo==0) {Plsz(0 0 "0",ZIELONY),}
        if (lewo==1) {Plsz(0 0,"1" ZIELONY) },
        if (lewo==2) {Plsz(0 0,"2" ZIELONY),}
        if (lewo==3) {Plsz(0 0,"3" ZIELONY) },
        if (lewo==4) {Plsz(0 0 "4" ZIELONY) },
        if (lewo==5) {Plsz(0,0 "5" ZIELONY) },
        if (lewo==6) {Plsz(0 0 "6" ZIELONY) }
        if (lewo>6)// oho, gracz zdobył właśnie siódmy punkt!
// kasujemy sprajty i czyścimy ekran
        {CLO() CLS(),
```




```
// informujemy o wygranej
        Plsz(66 80 "WYGRA<E !" CZERWONY)
        Plsz(66 90 "WCI'NIJ A",ZOLTY)
// czekamy na wcśnięcie klawisza A
        CzekajNaA()
// musimy wyzerować liczniki sędziów
        lewo=0 prawo=0,
// wracamy do menu głównego
        Manu()
        }
}

void LicznikB()
// ta funkcja wyświetla punkty zdobyte przez konsolę
{
        if (prawo==0) {Plsz(232 0,"0" ZIELONY) }
        if (prawo==1) {Plsz(232 0,"1" ZIELONY),}
        if (prawo==2) {Plsz(232 0,"2" ZIELONY),},
        if (prawo==3) {Plsz(232 0,"3" ZIELONY) },
        if (prawo==4) {Plsz(232 0 "4" ZIELONY) }
        if (prawo==5) {Plsz(232 0 "5",ZIELONY) }
        if (prawo==6) {Plsz(232 0 "6" ZIELONY) },
        if (prawo>6)
        {CLO() CLS()
// informujemy Gracza o haniebnej porażce
        Plsz(66 80 "PRZEGRA<E !" CZERWONY),
        Plsz(66 90 "WCI NIJ A",ZOLTY)
        CzekajNaA()
// musimy wyzerować liczniki sędziów
        prawo=0 lewo=0,
        Manu()
        }
}
```

Gratuluję skończyliśmy piąty dzień nauki programowania, posiadłeś już podstawowe umiejętności początkującego programisty gier). Na pewno w Twej głowie jest dziś znacznie więcej pytań, niż odpowiedzi - zapraszam na stronę GameBoyAdvance PL (**www.gba.eu.pl**) na Forum GBA PL (**http://www.gba.yoyo.pl**) oraz do mnie wprost - **wajper@gba.eu.pl**. Powodzenia na nowej programistycznej drodze życia! □



PONG EXTREME

OPIS POSTACI

HEIHACHI MISHIMA



Poziom trudności w opanowaniu **średnio zaawansowany.**

Heniek to zdecydowanie jedna z najsilniejszych postaci w grze, w głównej mierze dzięki kombinacji 2,2,1 o której powstały już nawet trzytomowe powieści. Dobrze prowadzony dziad w defensywie jest według mnie nie do ruszenia. No może poza Steve'em, który nie ma nigdzie 10 klatek straty. Z drugiej strony nie ma takiej możliwości, żeby pokonać dobrego Gracza na jeden cios, dlatego uważam, że jest to w jakimś stopniu skillowa postać. Zawsze powtarzam, że trzeba umieć machnąć tego "elektryka" z dasha - i coś w tym jest.) W każdym razie nie polecam tej postaci początkującym Graczom.

2,2,1 - Zagranie uznawane przez większość Graczy za najbardziej przegięte w całej grze. Trudno się z tym nie zgodzić, jeśli po 10-klatkowym ciosie kroisz bez żadnego wysiłku 59 dmg! Najlepsze jest to, że nie potrzeba CH! Istnieje jeszcze wersja bardziej dopasowana, a mianowicie 2,2,1 i z dobrym wyczuciem p,p+2. Da się to wyćwiczyć do perfekcji, a zabiera 65 dmg! Na tym jednak nie koniec. Jeśli wykonasz 2,2,1 z SSL lub chodzenia w lewo, to zawsze siedzi d/p+1+2, co już jest lekką przesadą, bo kradnie 68 dmg! Pomijając już fakt, że na niektóre postacie (Raven, Steve, King, Bryan, Craig, Feng, Jack-5, Paul, Genryu) siedzi zawsze 2,2,1, szybkie p,p, d/p+1+2!

EWGF - p,N,d,d/p+2 - najbardziej rozpoznawalny cios w serii Tekken, jest to niemal trademark tasiemców od Namco.



Podobnie jak u DJina, najszybciej możesz go wykonać w 14 klatek. Na bloku dają 5 klatek przewagi, co jest niesamowitym plusem tego zagrania. Wersja bez prądu, czyli WGF na gardzie oponenta ma -10. Oczywistością jest, że opłaca się nauczyć skutecznie robić "elektryka". Jedyną wadą tego ciosu jest wysokość, nie którą idzie (high) - dzięki temu można nałykać wybijających high crushy, co później przeradza się w obawę w trzaskaniu EWGF-ów na palę. No cóż, to nie jest TTT (na szczęście).

Juggle dla początkujących:
EWGF, d/p+1+2 (48 dmg)
EWGF, d/p+1, d/p+1,2, p+1,t+2 (49 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych
EWGF, d/p+1,1 p+1,t+2,1 (57 dmg)
EWGF, d/p+1, p,N,d,d/p+4,4,1, d/t+3 (60 dmg)
Juggle dla zaawaneowanych:
EWGF, EWGF, d/p+1,1, t,p+2,2 (61 dmg)
EWGF, EWGF, p,p+1, p,N,d,d/p+4,4,1 (69 dmg)
Juggle dla manieków:
EWGF, EWGF, p,p+1, p,p+1, p,p+1,t+2,1 (73 dmg)
EWGF, EWGF, p,N,d,d/p+4,4,1, DEWGF (78 dmg - w Marduka i Jacka)

p,p+2 - Drugi najlepszy juggle starter Heńka. Nie jest może demonem prędkości (da się wykonać w 21 klatek), ale za to od 5-tej klatki animacji jest high crushem. Pomijając już fakt, że mnóstwo razy widziałem, jak to zagranie przechodzi pod ciosami na mid. Niestety, po trafieniu na blok łykasz poważną stratę -16. Na szczęście tylko 9 postaci (Bryan, Steve, Roger, DJ Jin, Weng, Paul, Craig, Feng) potrafi w jakiś sensowny sposób ukarać ten cios, z tym że żadna nich nie ma tam wybitki.

Juggle dla początkujących:
p,p+2, d/p+2, 4 (54 dmg)
p,p+2, t,p+2,2, d/t+3 (53 dmg - jak się przeciwnik nie ruszy z ziemi, 58 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
p,p+2, d/p+2, p,N,d,d/p+4,4,1 (63 dmg)
p,p+2, d/p+3, p+1,t+2,1 (64 dmg)
Juggle dla zaawensowanych:
p,p+2, EWGF, p+1,t+2,1 (72 dmg)
p,p+2, EWGF, p+1, p,p, p,N d,d/p+4,4,1 (74 dmg)
Juggle dla manieków:
p,p+2, EWGF, d/p+1,1, p,p, p,N,d,d/p+4,4,1 (77 dmg)
p,p+2, EWGF, p,p+1, p,p+1, p,p+1,t+2,1 (78 dmg)

d/p+1,2 - Najszybsza wybitka w grze! Trwa 13 klatek! Niestety, na bloku wrzuca -27 i karze Cię 90% ciosów z gry. Odradzam używanie tego ciosu na czuja, jako gwarant też nie za bardzo, bo przecież jest 2,2,1. W sumie to nie znalazłem odpowiedniego zastosowania tego zagrania, ale są sytuacje, w których punch nie dosięga przeciwnika i wtedy warto go użyć. No i jeszcze po dolnym zbiciu obowiązkowo używać!
Juggle dla początkujących:
d/p+1,2, p+1,2,1+2,1 (44 dmg)
d/p+1,2, p+1 2, d/p+1,2 (45 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
d/p+1,2, p+1, p,N,d,d/p+4,4,1 (53 dmg)
d/p+1,2, d/p+1,1, d/p+1,1, d,d/p,p+2 (53 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
d/p+1,2 d/p+1,1, p,p+1,2, p,p, EWGF (51 dmg)
d/p+1,2, p+1, p,p, p N,d,d/p+4,4,1 (59 dmg)
Juggle dla manieków.
d/p+1,2, d/p+1,1, d/p+1,1, d/p+1,2, (50 dmg)
d/p+1,2, d/p+1,1, p,p, p,N,d d/p+4,4,4,1
(62 dmg - w Marduka i Jacka)

p,N,d,d/p+4,4,1_4,4 - Tak zwane Hellsweepy. Szczerze powiedziawszy, już od TTT nie ma sensu używać tej serii. Każdy szanujący się Gracz łyka pierwszy hit i resztę blokuje. Aczkolwiek można stosować p,N,d,d/p+4,N,4,4, czyli tylko pierwszy but idzie na low i każdy ograny człowiek będzie blokował drugą.



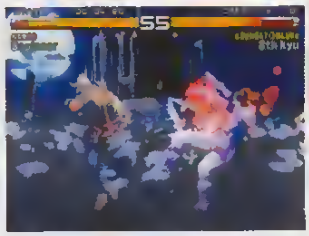
podcinkę, kiedy Ty wyprowadzisz dwa buty na mid. Wszystkie inne opcje są bez sensu, przynajmniej na dłuższą metę. Jeśli ktoś sprytny zacznie schylać się do pierwszego sweepa widząc podjazd, wykonaj p,N,d,d/p,N,p+3 - powinno wyjść p,p+3, z tym że z podjazdu.

p,p+3 - Dość przyzwoity cios, którego raczej nie polecam używać w polu. Chociaż z drugiej strony na bloku daje 3 klatki przewagi. W każdym razie zagranie to nadaje się idealnie do wymiany z Hellsweepem. Najbardziej sensowny komplet po tym to: p,p+3, p,N,d,d/p+4,4,1 d/t+3 (63 dmg).

d,d/p,p+2 – Stary, dobry deathfist. Wciąż -15 na bloku i odpycha na dużą odległość, więc karalne przez mało postaci. Szczerze mówiąc nie ma sensu tego ciosu używać, jak dla mnie jest przereklamowany i łatwy do uniknięcia. Chociaż z drugiej strony 30dmg, za szybki (da się zrobić w 15 klatek) cios na mid to nie przelewki.

d/p+1,1 - Niezła dwuhitowa kombinacja, także nieco przereklamowana. Pod drugim hitem można się schylić, ale ciężko to uznać za minus, skoro faktycznie nikt się tam nie schyla. Po samym d/p+1 mamy 1 klatkę straty na boku, a po całym d/p+1,1 -5. Po trafieniu d/p+1 aplikujesz 9 klatek przewagi, a kiedy uderzysz drugim hitem, dostajesz +4. Ogólnie mam bardzo mieszane uczucia co do tego zagrania.

t,p+2,2,1 - Przyzwoita trzyhitowa seria, z czego ostatnie uderzenie jest świetne (+3 na bloku), dopóki przeciwnik nie zacznie się schylać. W sumie co najmniej połowa Graczy nie wie, że tam można kucnąć i z tą



grupą gra się Heńkiem wręcz cudowanie. Z tymi lepszymi trzecie uderzenie wybij sobie z głowy, bo za każdym razem będziesz dostawał jakąś wybitkę z WS. Po trafieniu samym t,p+2,2 masz 5 klatek przewagi - na bloku -6.

p,N,d,d/p+3_{d/p+3} - Dwie wersje potężnego kopnięcia z podjazdu. Pierwsza jest na mid i na bloku daje 7 klatek przewagi. Druga jest na low i kiedy przeciwnik ją zablokuje, dostaje w prezencie 18 klatek na posadzenie gwaranta. Warant podcinający świetnie spisuje się jako łapacz z chodzenia w obydwie strony.

TGF - p,N,d,d,d/p+1 - Thunder god fist. Nie jest to dobry cios i nie polecam go używać, za to jest wersja zwana Omen, która nie dość, że ma tylko 11 klatek straty na bloku, to jeszcze bierze 36 dmg! Jeśli opanujesz Omena niemal do perfekcji (a znam osoby, które to zrobiły), to używaj ile wlezie. Thundera z niebieską chmurką da się zrobić najszybciej w 23 klatki, a od 5 jest high crushem.

d/p+1+2 - Potężne trzaśnięcie z nadgarstka. Zdecydowanie najlepsze lekarstwo na przeciwników ciągle Ssujących (w obie strony). Zabiera sporo energii (33 dmg) i nie ma aż tak dużej straty na bloku (-11). Świetnie sprawdza się także jako tech-catch, czyli dobrze trafia przeciwników techrollujących po juggle'ach np. zakończonych Hellsweepami.

p+1+2 - Bardzo dobre zagranie. Uderzenie głową trwające zaledwie 12 klatek animacji. Nieważne, czy trafi na normal hicie czy na CH, zawsze po trafieniu gwarantowany jest deathfist (d,d/p,p+2)! Ten piękny komplet kroi 45 kratek energii, tak po prostu. Gdyby to uderzenie było na mid, Heniek miałby drugi super przegięty cios, na szczęście idzie na high, więc nie jest tragicznie. Zresztą na bloku ma 14 klatek straty, więc do 2,2,1 wciąż mu daleko. Najzabawniejsze jest to, że tak dobry cios w dobie 2,2,1 jest praktycznie bezużyteczny, no bo po co stosować 12-klatkowy cios na high, po którym bierzesz 45 dmg, skoro możesz walić na palę 10-klatkowy cios na tę samą wysokość kroiący 65 pun... kreski. M.in. dlatego właśnie czekam na D...

d/t+2 - Przeciętny cios na low, którego z... sensownych alternatyw trzeba używać. C... trwa aż 23 klatki, zabiera 14 dmg, a na bl... stratę -15. Jedyną zaletą jest +5 na trafie...



...co i tak średnio przekonuje do używania... zagrania. Niestety, większość Graczy ne... się w ogóle i trzeba jakoś ich do tego zmu...

FC d/p+4 - Podcinka z pozycji kucającej k... byłaby naprawdę świetna, gdyby nie ten fa... Jednak dużo większym minusem jest ogro... strata na bloku (-27), na którą nie można przymknąć oka. Bardzo ryzykowny cios, a... właśnie takie zagrania na low posiada dzi... Po trafieniu na gwarancie siedzi CC 4~3 lu... trudniejsza akcja CC p,p, p,N,d,d/p+4,4,4 1... (54 dmg). Mam jeszcze coś wyjątkowego... osób lubiących łamać sobie palce. FC d/p+... p,p, p,N,d,d/p+4,4,4,1, p+1, p,p EWGF (62...

WS+2 - Heniek całkowicie zasysa, jeśli c... o grę z pozycji kucającej, dlatego zdecyd... najlepszym ciosem na mid z FC jest WS+... bloku jest bezpieczne (-7), a na trafieniu d... klatki przewagi. Największą zaletą tego z... jest możliwość juggle'owania po walnięciu...
CH. Kilka kompletów (od najprostszego d... najtrudniejszego):
CH WS+2 d/p+1+2 (47 dmg)
CH WS+2, p,N,d,d/p+4,4,1, d+1 (56 dmg)
CH WS+2, SSR p,N,d,d/p+4,4,4,1, d+1 (64 dmg)
CH WS+2, SSR p,N,d,d/p+4,4,4,1, d/p+1,2 (69 dmg - w Marduka i Jacka)

g/p+3,4 - Dwa buty z wyskoku na mid. Na t... drugi daje 7 klatek przewagi, więc choćby z... względu należy tego zagranie używać. Jeśli... będzie nacisnął cokolwiek na high/mid, to... EWGF-a. Najgorzej, gdy przeciwnik mash... d+1 czy cokolwiek innego na low - wtedy He... nie ma za bardzo co zrobić, żeby skroło sp... krechy (bez ryzyka). D/p+1,2 zbyt ryzykow... p,p+2 za wolne. Są dwa rozwiązania. 1+2, k... siada w tej sytuacji na CH, stukasz p,p+2 r... komplet za 56 dmg. Warient drugi: robisz d... zbicie, aplikujesz d/p+1,2 i jedziesz dość pr... juggle'a za 59 dmg.

Po dolnym zbiciu zawsze d/p+1,2 + juggle.
Przy ścianie rób zawsze t+2,2, d+4.

Ciosy dobijające u Heńka:
d+4
d/t+3
p,N,d d/p+4,4,4
p,N,d,{d/p+3}
4~3
d/t+2
t+3,3 (drugi hit)
FC d/p+4

Heniek z początku wydaje się zepsutą pos... 2,2,1 i do przodu. Jednak kazdy, kto miał z... dłuższą styczność wie, że tak nie jest. W k... dobrzy Gracze przestają atakować i wycz... na Ciebie, a Ty wtedy nie za wiele możesz... zrobić, bo EWGF-a byle maszar Ci zcrush... inne ciosy ma co najwyżej przyzwoite. To je... z tych postaci, do których potrzebna jest niesamowita cierpliwość, żeby do końca wyczekiwać i odpowiednio karać przeciwn... Z pewnością nie jest to postać, którą da się opanować tak szybko jak Steve'a, Ninę czy Fenga. ☐ [mashter]

OPIS POSTACI

RAVEN

Poziom trudności w opanowaniu **srednio zaawansowany.**

Raven to całkowicie nowa postać w seri Tekken Czarnoskóry ninja posiadający tyle samo zwolenników, co i przeciwników Od samego początku nie byłem przekonany do tego chłopka jednak z czasem jakoś to samo przyszło i nawet polubiłem kalkę Blade'a Przede wszystkim jest to bardzo silna postać wymagająca niezłych umiejętności manualnych i długiego treningu, aby grać nim naprawdę skutecznie Posiadabardzo silną akcję przy ścianie, z tym że trzeba dużej precyzji do sadzenie jej przy każdej mozliwej okazji (nie jest to Bryan i jego 1 2 1) Uwazam ze Raven to postać warta świeczki, a cierpliwi Gracze z dużym doświadczeniem są tego najlepszym przykładem

Shadow Stance - t+3+4 - postawa cienia w której Raven stoi plecami do przeciwnika Sądzę, ze jest one mało użyteczna, aczkolwiek kilka zagrań jest wartych uwagi w szczególności jeśli Gracz preferuje efektowny styl gry Oto zagranie, które mają jakikolwiek sens użytku w tej pozycji

p+1 Tak zwany "przeciągacz na drugą stronę" Po przeciągnięciu masz 3 klatki przewagi i bardzo dobrą sytuację do okuzenie Wielu Graczy nie ma pojęcia, jak się wtedy zachować i najczęściej coś naciskają, wtedy robimy szybko t,t i 3+4 Unika to dokładnie każdego ciosu z BT większości postaci, po czym sadzi wysoką wybitkę! Niestety na Graczy, którzy zawsze w takich sytuacjach trzymają tył nie siedzi nic

p+4 3 - Niby dwa szybkie ciosy, niby nikt się nigdy pod drugim hitem nie schyla, ale

Jeśli trafi pierwszy cios ne CH, to drugi jest gwarantowany, aczkolwiek nie wiem, czy polecić stosować to zagranie Na własną odpowiedzialność

1+3 - Niezły cios na low Szkoda, ze długi i ze stratą 14 klatek na bloku W kilku klatkach animacji jest to high crush. Używać tylko na postacie, które nie mają 14-klatkowej wybitki z pozycji kucającej



1+2 - Jedno z bardziej sensownych uderzeń z tej pozycji Szybki (15 klatek), z gwarantowanym d+4 Szkoda, że -11 na bloku ale to przeciez nie Steve

b+1+2 Reversal, który przechwytuje wszystkie ciosy ne mid i high w okienku 5 klatek Opłaca się stosować w sytuacjach gdy zadasz cios np ze stratą 10 klatek na blok i zostaniesz w BT Wtedy na gwarancie przechwyć będzie mógł posadzić Ci tylko puncha bo wszystkie inne ciosy do prędkości 17 klatek włącznie) przechwycisz Trzeba o tym pamiętać bo nie raz moze Ci to zagranie uratować tyłek

3+4 Wysoka wybitka, po której siedzą swietne juggle ale z dużą stratą na bloku 20) Z tym ze są sytuacje, w których aż się prosi o zastosowanie tego dwuhitowego kopniaka

Juggle dla początkujących:
BT 3+4 (3),3, d/p+4,4 (41 dmg)

Juggle dla średnio zaawansowanych:
BT 3+4, p+3, 1,2, t+4,4 (57 dmg)
BT 3+3, {d/t} WS+1, 1, p,p+3, 2,4 (57 dmg)

Juggle dla zaawansowanych:
BT 3+4, {g/p},N,4, p,p+3, 1, p,p+3, t+4,4 (76 dmg)
BT 3+4, p,p+4, 1, 1, **1**, p+4 (59 dmg)

Juggle dla maniaków:
BT 3+4, 3,3, p,p+3, 1, p,p+3, t+4,4 (74 dmg)
BT 3+4, {g/p},N,4, p,p+3, 2, p,p+3, 1, p+2 (84 dmg - w Marduka i Jacka)

d,d/p,p+3+4 - Zdecydowanie jedna z lepszych podcinek w grze! Przy dobrym manuelu da się ją wykonać w **15** klatek animacji! Co prawda jest ogromne strata na bloku ale przyzwoity damage i mozliwość setupowania wynagradza



to z nawiązką. Gwarantowany damage po tym sciecu to d/t+4, a następnie niezależnie od tego, co zrobi przeciwnik - t+3 Najlepsze jest to, ze jak oponent wykona techrolla w lewo to na gwarancie siedzi 4~3 + juggle a jak zrobi techrolla w prawo, to gwarantowane jest p+4. Dodatkowo ważną informacją jest to, ze po trafionym 4~3 jest idealny kąt na max damage 2, p,p+3, 1, p,p+3, 1, p+2!

4~3 - Na pewno najlepszy juggle starter Revena Nie jest moze demonem prędkości (da się wykonać w 18 klatek), ale za to właściwości tej dwuhitowej wybitki przechodzą ludzkie pojęcie W pierwszych 5 klatkach animacji jest to high crush, a w ostatnich 5 - low crush! Na bloku tylko 10 klatek straty, aczkolwiek zaden rozsądny Gracz nie powinien Cię tam karać, ponieważ są jeszcze kontynuacje

3 – szybki, nieprzerywalny kop ne high (pod którym oczywiście mozne się schylić)
4 - przerywalny (maksymalnie **14**-klatkowym ciosem) kop ne mid
1 - wolna piąstka na low, high crushująca od pierwszej klatki

Z tymi wymianami jest OK do momentu, gdy przeciwnik zonentuje się, ze każdą z nich da się łatwo obejść w prawą stronę W każdym razie nie polecam używać zadnej z nich. Chyba ze grasz przeciwko Heńkowi - jesteś zmuszony dawać mu zgadywać, bo w przeciwnym razie za kazde 4~3 na blok łykniesz 60 dmg

Juggle dla początkujących:
4~3, p+1,2, d+3 (45 dmg, jeśli przeciwnik nie ruszy się na ziemi 48dmg)
4~3, t+2,2,3 (48 dmg)

Juggle dla średnio zaawansowanych:
4~3, 1, p,p+3, 1,2, p+4 (57 dmg)
4~3, p,p+3 **1**, p,p, 1, t+2,2,3 (65 dmg)

Joggle dla zaawanaowanych:
4~3, p,p+3, 1, SSL+1, p,p+3, t+4,t+4 (67 dmg)
4~3, SSL+**1**, p,p+3, 1, p,p+3, 1, p+2 (68 dmg)

Juggle dla menieków:
4~3, p,p+3, 1, SSL+1, p,p+3, **1**, p,p, d/p+4,4 (69 dmg)
4~3, SSL+2, p,p+3, 2, p,p+3, 1, p+2 (77 dmg - w Merduka i Jacka)

WS+1 – 14-klatkowe wybitka z pozycji kucającej Bardzo dobrze spisuja się jako kara po wszelkiego rodzaju podcinkach. Niestety, na bloku ma tyle samo straty, ile trwa, więc trzeba z tym uważać w szczególności z postaciami posiadającymi 14-klatkową, porządną karę (Yoshi, Mishima, Nina, Bryan, Jin, Lee). Kombinację tę można także wykonać z podjazdu (p,N,d/p,N,1), dzięki czemu istnieje możliwość atosowenie jej wymiennie z d,d/p,p+3+4

Juggle dla początkujących.
WS+1, d/p+3, d/p+4,4 (41 dmg)
WS+1, d/p+**1**, p+1,2 (41 dmg)

Juggle dla średnio zaawansowanych:
WS+1, g/p+4, **1**, p,p+3, d/p+4,4 (52 dmg)
WS+**1**, p,p+3, 1, t+2,2,3 (55 dmg)

Juggle dla zaawansowanych:
WS+1, p,p+3, 1, SSL+**1**, p,p+3, t+4,t+4 (59 dmg)
WS+1, SSL+**1**, p,p+3, 1, p,p+3, 1, p+2 (60 dmg)

Juggle dla manieków:
WS+1, p,p+3, **1**, SSL+1, p,p+3, **1**, p,p, d/p+4,4, (61 dmg)
WS+1, 3,3, p,p+3, 1, p p+3, **1**, p+2 (72 dmg - w Merduka i Jacka)

d/p+1 - Bardzo dobry, w miarę szybki (14 klatek) cios na mid. Jego największą zaletą jest przewega aż 9 klatek na trafieniu! Kiedy tym uderzysz, mozna atosować rózne wenanty Np wstukać rzut specjalny lub zrobić szybko (baz podjazdu) d,d/p,p+3+4. Jeśli przewidzisz, ze ktoś będzie tam coś naciskał, to nie wahaj się przed użyciem d/p+3, bo przeciez ne CH maaz tam wspaniałe możliwości juggle'owenie Musiaz także się pilnować, ponieważ ne bloku jest strata 4 klatek, a nie - jak u większości postaci - przewega. Po trafieniu tym na blok polecam chodzenie w którąkolwiek stronę - jeśli ktoś będzie chciał przejąć inicjatywę jakimś dłuższym ciosem, to łatnie go unikniesz.

d+3 - Dosyć przydatny cios na low. Szybki (14 klatek) i z małą stratą na bloku (11 klatek). Szkoda tylko, że na trafieniu ma 1 kletkę straty I ze krol tak mało kreski

p,p+3 - Znana dobrze "kolanko" Cios ten idzie na mid i z dobrym manualem da się wykonać w 18 klatek. Na bloku aplikujesz 11 klatek straty, więc poza Heńkiem żadna postać porządnie Cię nie ukarze Największymi zaletami tego ciosu są duży zasięg i możliwość juggle'owania na normal hicie Nie polecam używać z Graczami, którzy non stop sidestepują ponieważ nigdy nie trafisz punchem po p,p+3

Juggle dla początkujących:
p p+3, **1**, p+1,2, d+3 (48 dmg jeśli przeciwnik nie ruszy się z ziemi 51 dmg)
p,p+3, **1**, t+2 2 3 (50 dmg)

Juggle dla średnio zaawansowenych.
p,p+3, 1, p,p, 1, t+2,2,3 (52 dmg)
p,p+3, 1, p,p+3, 1, d/p+4 4 (54 dmg)

Juggle dla zaawansowanych:
p,p+3, 1, p,p, **1**, SSL+**1**, p,p+3, t+4,t+4 (56 dmg)
p,p+3, 1, SSL+1, p,p+3, 1, p,p, d/p+4,4 (56 dmg)

Juggle dla mantaków:
p,p+3, **1**, p,p, 1, SSL+1, p,p+3, 1, p+2 (60 dmg)
p,p+3, **1**, p,p+3, **1**, p,p+3, 1, p p+3, d+4 (73 dmg - w Merduka i Jacka)

t+1 - Niezły cios na high dający 1 klatkę przewagi na bloku i sprowadzający przeciwnika do pozycji kucającej. Na trafieniu daje jedną klatkę przewagi więcej Polecam po zadaniu tego ciosu na blok zacząć chodzić w którąkolwiek stronę, a gdy przeciwnik zada jakiś cios w powietrze, odpal 4~3

3~4 - Przyzwoite dwuhitowe zagranie z bardzo dużym zasięgiem Obydwa uderzenia idą na mid. Na bloku masz 10 klatek straty, dlatego trzeba bardzo uważać z tym ciosem i stosować go raczej w skrajnych przypadkach Jak trafisz, to praktycznie zawsze siedzi BT 4, d/p+4,4

d/p+3 - Przyzwoity wykop trampkiem, który trwa 16 klatek Ne bloku nie jest źle, bo zaledwie -8, więc od czasu do czasu mozna użyć zwłaszcza że na CH juggle'uje i siedzą niemałe komplaty Jeśli trafisz tym ne clean hicie, to zyskujesz 9 klatek przewagi Jedynym minusem tego ciceu jest wysokość, na którą idzie - high Stosuj z rozwagą, a pewna niejeden raz uratuje Ci rundę Niestety, nie ma jakichś bardzo łatwych juggli po tej wybitce, dlatego taz nie polecam jej używać początkującym

Juggle dla średnio zaawansowanych
CH d/p+3, p,p+3, 1,2, p+4 (61 dmg)
CH d/p+3, p,p+3, 1, t+2,2,3 (66 dmg)

Juggle dla zaawansowanych
CH d/p+3, min SSL p,p+3, 1, p p+3, 1, p+2 (72)
CH d/p+3, p,p+3, p,p+3, 1, p,p+3, t+4,4 (81 dmg)

Juggle dla manieków:
CH d/p+3, p p,N,3, **1**, p,p+3, 1, p,p+3, 1, p,d, {d/p}, 3 (71 dmg)
CH d/p+3, min SSL p,p+3, p,p+3, 1, p,p+3, 1, p+2 (84 dmg)

1+2 - To ten sam cios, co BT 1+2. Trwe dokładnie tyle samo (15 klatek) i ma takie samo opóźnienie na bloku (-**11**) Jeśli trafisz, to także ne gwarancie siedzi d+4 Ten cios to niby żadne rewelacja, ale jednocześnie najlepsze do karania zagranie, kiedy przeciwnik zaaplikuje sobie stratę od 15 do **17** klatek - dopiero od 18 robisz 4~3

FC 3 - Nie jest to dobry cios i odradzam go używać, ale są sytuacje, w których aż sie prosi, zeby to zagranie zastosować. Strata ne bloku jest duza, przewagi po trafieniu nie ma, damage tez niewielki, za to posiada nieprawdopodobny zasieg Kiedy przeciwnik jest daleko od Cieble i sądzi, ze niczym go nie dosięgniesz, to właśnie FC 3 z dobrego podjazdu (p,d,{d/p},3) jest lekarstwem na jego błędną pewność siebie

QCF+3_QCF+1 - Dwa bardzo podobne ciosy z podjazdu Szybszy jest kopniak, ale za to uderzenie ręką po trafieniu na blok odpycha przeciwnika na dużą odległość Obydwa bezpieczne na gerdzie oponenta. Polecam używać w szczególności przy ścianie jako wymianę z QCF+3+4 Zagrania te ogłuszają na murze i kroi się (po obydwóch) zdecydowanie więcej energii niz po WS+1

Po dolnym zbiciu zawsze d/p+4 + juggle
Na ścianie zawaze rób p+3+4,4,2, potrzeba dużo większej precyzji niż w przypadku Bryana czy boksera, ale taki już urok skillowych postaci

Ciosy dobijające u Revena:
d+3
d/t+3
t+3
d+4
d/t+4
d/p+4,4 (drugi hit)
t+4,t+4 (oba hity, z tym że pierwszy tylko z boku)
QCF+3+4
g/p+3
3~4 (drugi hit)
BT p+3+4
BT d+3
d/p+1+2
p+3+4,4 (drugi hit)
4~3,1 (drugi hit, tylko z boku)
t+1+2,3 (drugi hit)
t+2,2,1+2 (trzeci hit)

Podsumowując, Raven to naprawdę skillowa postać, a ludzie narzekający na jego szybką podcinkę wymienną z WS+1 nie mają pojęcia, jakie podejmuje się w tych sytuacjach ryzyko Ninjasem nie da się ani napierać do przodu (zero customów) ani stać w defensywie (zbyt wolne wybitki) Trzeba zachowywać ciągły balans i prowadzić bardzo rozsądną grę Uważam, ze po Djinie to najtrudniejszy w opanowaniu top tier, a ignoranci z klapkami na oczach zrozumieją to dopiero wtedy, gdy zagrają nim na turnieju ☐ [mashter]

Opisy pozostałych postaci znajdziecie w Poradniku Extreme #8, PE# 94, 95, 96, 97, 99, 104, 105, 106 i 107

seria METROID

Wracamy z uwielbianym przez tłumy działem, tym razem rozkładając na czynniki pierwsze serię Metroid. Dzieje tego cyklu są ciekawe, nie mniej interesujące są zaś same gry - to jeden z powodów, dla których oddajemy hołd grze Nintendo. A w kolejnym, jubileuszowym Poradniku Extreme olbrzymie opracowanie innej serii japońskiego koncernu, która również obchodzi swój jubileusz (dwudziestolecie!) - już dziś zapraszamy. A tymczasem Metroid, miłej lektury! • [Komodo & Koso]

powered by
TO BYŁO GRANE

» 20 LAT METROIDA



Obchodzący w tym roku dwudziestolecie powstania cykl Metroid do dziś jest jedną z najbardziej charakterystycznych serii w historii gier wideo. Do tego przez cały czas zachowuje swoje klasyczne elementy - eksplorację ściśle uzależnioną od znalezionych przedmiotów, podział na komnaty, platformowo-przygodowy charakter zabawy. Wszystkie te cechy dzieli z innymi serami - Legend of Zelda i Castlevanią. Co ciekawe, wszystkie trzy zaliczyły debiut właśnie w 1986 roku, kolejne ich części ukazują się do dziś przy niemal niezmienionej mechanice rozgrywki, a do tego mocno zawiklana jest chronologia przedstawianych w nich historii. Skupmy się jednak na Metroidzie, bo to on jest bohaterem bieżącego "Imadła". Producentem pierwszych trzech części serii był Gunpei Yokoi, znany wyznawcom Nintendo głównie jako współtwórca designu Game Boya i współwinny klęski Virtual Boya. Pieczę nad całością projektu trzymał natomiast Hiroshi Yamauchi. Kolejne części zdobywały rzesze wyznawców i sprzedawały się świetnie, jednak tragiczna śmierć Yokoi w wypadku samochodowym w 1997 roku zatrzymała na pewien czas dalszy rozwój serii. To tłumaczy fakt, dlaczego jedna z najlepszych serii Big N nie pojawiła się na Nintendo 64. Kolejne Metroidy zobaczyliśmy dopiero po 8 latach od premiery Super Metroid, za to od razu w postaci dwóch różnych projektów. Wewnętrzne studio Nintendo o nazwie R&D1, pod wodzą Satoru Iwaty oraz reżysera pierwszej i trzeciej części Yoshio Sakamoto, stworzyli Metroid Fusion na GBA, czyli kontynuację klasycznej koncepcji, natomiast prace nad długo wyczekiwanym Metroid Prime na GameCube'a zlecono Amerykanom z Retro Studios. Wiele osób krytykowało tę decyzję, poddając w wątpliwość predyspozycje nie-japońskiego teamu do przeniesienia serii w trójwymiarowe środowisko, jednak premiera tej produkcji uciała wszelkie negatywne komentarze. Metroid Prime do dziś pozostaje jedną z najlepszych produkcji na current-geny.

Metroid jest również chyba najbardziej tajemniczą serią na konsolach. Bohaterka, o której wiemy niewiele, a jej twarz w pełnej okazałości oglądamy dopiero podczas zakończenia gry, stoi w absolutnej opozycji do heroin-ekshibicjonistek w stylu Lary Croft, że o panienkach z Dead or Alive czy Rumble Roses XX nie wspomnę. Niewiele tak naprawdę wiemy też o planetach odwiedzanych przez Samus Aran, rasach ich zamieszkujących, czy też głównych badguyach cyklu. Jest więc w rozdziewiczaniu świata gry cudowny pierwiastek niewiedzy, którą stopniowo niwelujemy, nadal jednak pozostając niewielkim trybikiem ogromnego wszechświata. Mnie wcale nie przeszkadza, że Samus przez cały czas milczy, a cut-scenek praktycznie nie oglądamy - to wszystko tworzy cudowny, unikalny klimat Metroida, który wraz z Metroid Prime 3: Corruption na Wii nabierze zapewne zupełnie nowego wymiaru. [koso]

Metroid

■ Platforma: NES ■ Japonia: Sierpień '86, Europa: Styczeń '88

Kosmiczni piraci zaatakowali statek naukowy i weszli w posiadanie kapsuły z nową formą życia, którą odkryto na planecie SR388. Uczone głowy Federacji Galaktycznej nazwały ją "Metroidem". Jeśli Metroid zostanie zmultiplikowany przez piratów, kosmosowi grozi zagłada. . Policja Federacji zlokalizowała bandytów na planecie Zebes, jednak wobec fiaska frontalnego ataku, zdecydowano wysłać się jednoosobowe komando - cyborga Samus Aran. W jego rolę wciela się Gracz, obserwując akcję z boku, przy pełnym scrollingu ekranu. Konstrukcja gry była prosta - przemierzając kolejne lokacje bohaterka zdobywała umiejętności, które pozwalały pokonać przeszkody znajdujące się innych odnogach planety - Screw Attack (atak przy skoku), Ice Beam (lodowe pociski), Varia Suit (zmniejszające obrażenia o połowę) i Maru Mari, jeden z najsłynniejszych motywów serii, zmieniający Samus w niewielkich rozmiarów kulę.



W drodze na spotkanie z Mother Brain, finałowym bossem, Gracz musiał pokonać sub-bossów, Kra i Ridleya. Gra była wyposażona w funkcjonalny system passwordów, co znacznie ułatwiało zabawę. Nowinką był też chip MMC zastosowany w kartridżu, dzięki któremu można było zachować w grze kilka kwek, a dodatkowo save'ować gry (korzystała z tego m.in. Legend of Zelda). Rzadkością w tamtych czasach było też aż 5 różnych zakończeń - to, które zobaczyliśmy, zależało od czasu, w jakim przeszliśmy grę. Wystarczyło zaliczyć Metroida w czasie krótszym niż 5 godzin, a cyborg zdejmował hełm, ukazując kobiecą twarz - mało który Gracz płci męskiej spodziewał się takiego rozwoju sytuacji. Jeśli zaś ktoś zszedł poniżej 60 minut, mógł cieszyć oczy widokiem Samus odzianej wyłącznie w purpurowe bikini. Gra zebrała bardzo dobre noty i kwes czasu było, kiedy Nintendo wypuści sequel (warto jeszcze wspomnieć, że reedycja Metroida ukazała się 2 lata temu na GBA, jako gra z Classic NES Series) [koso]

Metroid II: Return of Samus

■ Platforma: Game Boy ■ Japonia: Styczeń '92 (Metroid II), Europa: Maj '92

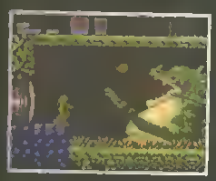
Wielbicielom Samus Aran przyszło czekać aż 6 lat na kolejny epizod jej przygód, który tym razem w czarno-białej konwe wylądował na świecącej triumfy konsolce Game Boy. Gra nie sprostała oczekiwaniom, po dziś dzień uchodząc za najgo odsłonę serii. Dlaczego? Zawiodły wątłe możliwości GB: przez co lokacje były jednolite i mało różnorodne, więc nietrudn było stracić orientację, czemu sprzyjał brak mapy. Względem poprzednika spadła również ilość zakończeń: teraz w liczb trzech. W ramach rekompensaty ktoś przysiadł nad szczegółowością wykonania Samus, zatem do łamusa odeszła drepcząca „kukiełka" znana z pierwowzoru. Grę cechował także zbyt niski (na początku) poziom trudności. Na starcie bowiem łowczyni dzierżyła lepszą giwerę (Long Beam) z zamontowaną już wyrzutnią rakiet! Nie bez znaczenia był także dostępny od razu tryb „kuli" oraz przydatna nowość – kucanie.

Scenariusz podejmował wydarzenia z poprzedniej części, kiedy to po incydencie na Zebes Federacja Galaktyczna udała

Super Metroid

■ Platforma: SNES ■ Japonia: Marzec '94, Europa: Lipiec '94

Po dwóch „dwójce", seria wróciła na konsole stacjonarne, nie będąc jednak zwiastunem rewolucji. Za to rewelacji – jak najbardziej! Autorzy podsumowali swoje dotychczasowe doświadczenia, do serca biorąc sobie błędy wytykane poprzednim częściom, czego efektem była najpełniejsza jak dotąd odsłona serii, dopracowana niemal pod każdym względem. Sposób eksploracji powrócił do znanej i sprawdzonej formuły z NES-owego prekursora, co jednak nie tyczyło się wachlarza umiejętności bohaterki. Postać Samus znacznie usprawniono, że wspomnę o Grappling Beam (do zdobycia czekały jeszcze Charge i Hyper Beam) – broni, która prócz generowania mało efektywnej w walce wiązki energii elektrycznej, pozwalała na zaczepienie się w wybranych miejscach, dzięki czemu bohaterka mogła pokonywać znaczne odległości bujając się niczym Tarzan! Na tym nie koniec gimnastyki. Znana z serii Prince of Persia zdolność wspinaczki przez odbijanie się od równoległych ścian również znalazła tutaj zastosowanie, podobnie jak opcja biegu sprintem czy pionowe „wystrzelenie" łowczyni w górę. Ponadto wyposażenie wzbogaciło się o upgrade wyrzutni rakiet (Super Missiles), Maru Mari (Power Bomb – miała „bombka nuklearna"), elefandra (Gravity Suit – niwelował obrażenia i pozwalał swobodnie poruszać się pod powierzchnią wody i lawy) oraz ciekawy bonus na okrasę, X-Ray Scope - „rentgen", dzięki któremu Gracz mógł prześwietlać pomieszczenia celem odnalezienia zakamuflowanych przejść. Za wadę można jedynie uznać standardową liczbę zakończeń (3 sztuki), co niekoniecznie zachęcało do ponownego ukończenia tytułu.



Fabuła kontynuowała wydarzenia zawarte w zakończeniu Mili Return of Samus. Zdobyczny Metroid trafił na stację badawczą Ceres, gdzie skrupulatne badania Federacyjnych naukowców doprowadziły do przełomowego odkrycia. Okazało się bowiem, że Metroid, prócz typowych dla siebie krwiożerczych zapędów, mógł również przysłużyć się dla dobra cywilizacji. Radość nie trwała jednak długo, bowiem historia znów udowodniła, że lubi się powtarzać. Metroid ponownie padł łupem kosmicznych piratów, a podążająca ich tropem Samus raz jeszcze odnajduje się na powierzchni Zebes. Przeprawa w jej podziemiach, upstrzona potyczkami z Kraidem (rozrósł się nam trochę kolażka) i Ridleyem ponownie doprowadziła ją przed oblicze wciąż żywej, a jak się okazało, teraz chodzącej Mother Brain. Bohaterka w zażartym pojedynku niemal straciła życie, jednak tuż przed najgorszym z pomocą przybył jej zabrany z SR388 Metroid, heroizm przypłacając najwyższą ceną. Koniec końców po rozprawieniu się z „Mamą" i uruchomieniu mechanizmu autodestrukcji, Samus bezpiecznie oddaliła się w przestrzeń kosmiczną, skąd bezpiecznie mogła podziwiać implozję planety. [Komodo]

Metroid Prime

■ Platforma: GameCube ■ USA: Listopad '02, Japonia: Luty '03, Europa: Marzec '03

Po ponad 8 lat oczekiwania, liczna rzesza fanów Metroida w końcu doczekała się następnej odsłony swojej ukochanej serii. Zanim jednak ujrzała ona światło dzienne, narastała masa wątpliwości, czy Retro Studios podoła zadaniu przeniesienia charakterystycznego szkieletu rozgrywki w świat 3D. Niepotrzebnie. Zachowano ducha serii, i zbudowano cudowną atmosferę, podkreślaną przez piękne motywy muzyczne. A wydawać się mogło, że Metroid Prime to tytuł niedzisiejszy, odcięty od wszelkich standardów. Już sterowanie wydawało się szyzdać z gatunkowych standardów, bo kompletnie odbiegało od tego, co wcześniej (później) zresztą też) prezentowały gry FPP. Strzał nie pod prawym triggerem, lecz pod "A", strafe nie pod spustami, lecz pod "B", ale tylko wtedy, gdy zalockujemy się na przeciwniku (lewy triggor) Wreszcie zamiast klasycznego poruszania się z użyciem dwóch gałek, do maszerowania Samus wystarczał lewy analog, podczas gdy żółta gałka służyła do zmiany typu broni. To, co na papierze wygląda niedorzecznie, w praniu sprawdzało się świetnie.

A to tylko początek ciekawych patentów. Widok FPP zachęcił developera do wrzucenia patentu związanego z przesłonami na hełmie Samus. Do wyboru mieliśmy cztery różne wizjery - standardowy Combat, Scan służący do skanowania obiektów i uzyskiwania w ten sposób informacji na temat przeciwników, obiektów i historii planety, rentgenowaty X-Ray i termowizjer - Thermal Bogactwo mieliśmy również w kwestii spluw - Power Beam, Ice Beam, Wave Beam i Plasma Beam, do tego ich skumulowane wersje oraz wyjątkowo mocarne strzały z wciśnięciem buttona odpowiedzialnego za użycie rakiet. Niektóre typy spluw zdawały egzamin w starciu z określonymi przeciwnikami, a słabości tych ostatnich mogliśmy łatwo odkryć skanując delikwentów wspomnianym już Scan Visorem. W czasie gry zdobywaliśmy też kostiumy, dzięki którym Samus zyskiwała odporność na określone substancje. Jako Morph Ball bohaterka dysponowała znanymi już z poprzednich części umiejętnościami, m.in. Spider Ball i Power Bomb (a zagadki logiczne związane z tym patentem wykorzystywały nawet skejterską ideę half-pipe'u). Oczywiście wszystkie nowe zdolności zdobywaliśmy wraz z rozwojem gry, na tym bowiem zasadzała się przewodnia myśl gry - wkrótce po rozpoczęciu zabawy traciliśmy wszystkie bronie i umiejętności, a ich odzyskanie wypełniało niemal całą grę. Tym razem Samus trafiła na planetę Tallon IV, niegdyś zamieszkiwaną przez rasę Chozo, która jednak niemal w całości wyginęła w wyniku uderzenia meteorytu. W wyniku tej katastrofy planetę została zatruta substancją o nazwie Phazon, przyczyniając się do zamlokowania niemal wszystkich żywych organizmów. Niedługo później pojawili się tam kosmiczni piraci, chcąc wykorzystać Phazon do własnych eksperymentów. Kwestią czasu było, kiedy zostaną namierzeni przez Samus Aran...

Tym razem na rozkładzie Samus zabrakło Kraida, znalazł się natomiast inny stary znajomy - Ridley. Na końcu czekał tytułowy Metroid Prime, kolejne stadium ewolucji Metroida, powstałe w wyniku reakcji z Phazonem. By jednak doszło do tego pojedynku, należało odnaleźć 12 skrzętnie poukrywanych na Tallonie IV artefaktów. Poszukiwania ułatwiały oszczędne wskazówki. Zwycięstwo w ostatnim starciu pozwalało nam obejrzeć jedno z 3 zakończeń - w odróżnieniu od poprzednich odsłon serii, w MP zdobyty ending zależał nie od czasu gry, lecz od liczby zabranych przedmiotów (artefakty, a także zasobniki rakiet, energii oraz Power Bomb). Ostatnie zakończenie, poza Samus odsłaniającą schowaną pod hełmem blond czuprynę, ukazywało nam wysuwającą się z plamy Phazonu dłoń i umieszczone na niej oko...



Zawzięci Gracze byli nagradzani ciekawymi bonusami. Po podłączeniu GBA (z ukończonym Metroid Fusion) do GameCube'a odkrywaliśmy klasycznego Metroida z NES-a, atrakcyjnie prezentowały się również bonusowe galerie szkiców i artworków, a maniacy mogli się wziąć za iby z trybem Hard. Metroid Prime do dziś pozostaje jedną z najlepszych gier w historii gier wideo, w prestiżowym zestawieniu serwisu GameRankings znajduje się na wysokim, 4. miejscu. Nic dziwnego, to fenomenalna produkcja! [koso]

Metroid Prime II: Echoes

■ Platforma: GameCube ■ Japonia, Europa: Listopad'04

Echoes stanęło przed trudnym zadaniem - dorównać wielkością swojemu fantastycznemu poprzednikowi. I to się zdecydowanie udało, choć sequel poszedł nieco inną drogą. Zwłaszcza z początku wydawać się mogło, że nieco zmniejszono rolę zagadek, a więcej jest strzelania. Na pewno natomiast diametralnie zmienił się klimat. Zamiast mocno zróżnicowanych, ale ukierunkowanych na naturę lokacji, tu dostawaliśmy główne korytarze, jeśli zaś już przyszło nam pomykać na otwartej przestrzeni, w niczym nie umywała się ona designem np. do Chozo Ruins z poprzedniej części. Z drugiej jednak strony wykonanie Sanctuary Fortress, przypominające dawne wyobrażenie twórców science-fiction o rzeczywistości wirtualnej, zasługiwało na najwyższe słowa uznania.

Planeta Aether zamieszkiwana przez pokojowo nastawioną rasę Luminoth zmienia się, gdy trafi weń meteor. Konsekwencją katastrofy było stworzenie planety w innym wymiarze, którą szybko przejęły złowrogie Ingi. Nie zadowoliły się jednak Dark Aether, ale postanowiły przejąć jej jasną wersję. Rasa Luminothów chyliła się ku upadkowi.. Sprawy w swoje ręce postanowiła wziąć Federacja, jednak z załogą wysłanego statku szybko utracono łączność. Na kłopoty Samus oczywiście! Podróżowanie w dwóch wymiarach planety (przemieszczaliśmy się za pomocą teleportów) stanowiło zasadniczo novum tej części serii. W Dark Aether panna Aran skazana była na systematyczną stratę energii, przed czym chroniło regenerowanie energii w świetlistych bąblach (a problem przestawał istnieć po zdobyciu stosownego kombinezonu). W związku ze specyfiką gry wrzucono nowy pakiet spluw, z fuzjami strzelającymi pociskami typu Light oraz Dark - amunicję do nich uzupełniało się eliminując przeciwników, tyle że strzelając z Light Beama dostawało się pociski Dark i vice versa. Do tego dochodziły m.in. Seeker Missile (namierzanie 5 celów z użyciem rakiet naraz) i dwa nowe wizjery - Dark (pozwalający lepiej widzieć w Dark Aether) oraz Echo ("widzenie" dźwięków), przy czym ten drugi wykorzystano niestety na niewielką skalę. Same wizjery zmieniły nieco wygląd, co dawało się odczuć zwłaszcza przy Scan Visor - początkowo mało zgrabny, z czasem rekompensował wszystko funkcjonalnością. Wrócił znany z wcześniejszych serii, a nieobecny w pierwszej odsłonie na GameCube'a Screw Attack. W pamięci zapadły mi niesamowite starcia z bossami, zwłaszcza ze Spider Guardianem (gdzie walczyliśmy w postaci kuli w kilku pogmatwanych labiryntach) i latającą Chykką.

Gra dochrapała się trybu multiplayer, ale nie zachwycił on Graczy. 2 tryby, 6 aren, maksymalnie 4 osoby (brak botów) to nie było coś, co przyciągało do ekranu na długo. Powiedzmy, że przyzwoicie dopełniało tryb single i miało kilka ciekawych patentów (np. skanowanie przeciwnika i zakłócenie w ten sposób pracy jego wizjera). Również w trybie single dało się jednak dostrzec kilka mankamentów. Przede wszystkim nużył już nieco forsowany po raz wtóry model, gdzie Samus zaraz na początku gry gubi wszystkie gadżety i następnych kilkanaście godzin musimy je sukcesywnie odzyskiwać. Dobrze chodząż, że nieźle wypadła postać Dark Samus (właścicielka ręki, którą mogli zobaczyć w outro ci, którzy skończyli "jedynkę" na 100%), a i sama fabuła była bardziej rozbudowana od poprzedniczek. Zasadniczo więc Echoes było wzorowym sequelem, choć brak powiewu świeżości był mocno widoczny [koso]

na SR388 celem rozpoznania co do ew. pobytu na tym globie innych istot ze śmiercionośnego gatunku. Przypuszczenia stały się faktem, gdy kolejne ekspedycje i wyprawy zbrojne ginęły bez śladu. Federacja ponownie nie miała wyboru - na SR388 wylądowała zakuta w stal niewiasta z jedną prostą dyrektywą – eksterminacja gatunku Metroid.

Sam sposób prowadzenia akcji nie uległ zmianie - za to odmiennie prezentowały się kwestie arsenału umiejętności oraz sposobu odkrywania kolejnych sekcji świata gry. W pierwszym przypadku nowości było sporo - dwie spluwy – Spazer i Plasma Beam, analogiczna liczba modyfikacji Maru Mari – Spring (skok) i Spider Ball (łażenie po ścianach i sufitach), a także umiejętność dla Samus – Space Jump (jeszcze wyższy skok). Zdobywanie umiejętności nie miało już takiego wpływu na popychanie akcji do przodu jak niegdyś – tutaj kolejne miejscówki



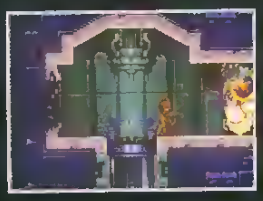
(zalane lawą) odsłaniały się po trzęsieniu ziemi wywołanym z kolei wybiciem na danym terenie odpowiedniej liczby Metroidów pisklujących urząd bossów. Tych było aż 39 a co warte wzmianki - znany z „jedynki" Metroid był jedynie larwą, tutaj natomiast Gracz stawał czoła kolejnym jego odmianom Alpha, Gamma, Zeta i Omega. Finałowe odwiedziny w „ulu" zwieńczone zgonem Królowej Metroidów położyły kres jej gatunkowi.

Jednak przy powrocie na statek Samus natrafiła na jajo, z którego wykluł się mały Metroid – ostatni przedstawiciel swojej rasy. Pomyślał on bohaterkę z matką, a dziewoja w przypływie miłosierdzia zabrała stwora ze sobą, otwierając w ten sposób furtkę dla kontynuacji, która uderzyła już w 2 lata później. Na koniec warto napomknąć o "deluxowej", bo kolorowej wersji drugiego Metroida, która zmierzała na GBC, ostatecznie jednak nie osiągając celu. [Komodo]

Metroid Fusion

■ Platforma: GBA ■ Europa, Listopad '02

Federacyjna kontrola planety SR388 ponownie doprowadziła do tragedii, kiedy to na jej powierzchni ekspedycja naukowa pod zwierzchnictwem Samus Aran zaatakowana została przez tajemniczą istotę, nazwaną X. Ów pasożyt o konsystencji galarety pokrył znaczną część pancerza bohaterki, jednocześnie zadomawiając się w jej układzie nerwowym, co niemalże doprowadziło ją do zejścia. W krytycznym momencie dogorywającą łowczynię ponownie od zguby wybawił ocalony w „dwójce" Metroid. Jak bowiem szybko wyszło na jaw, stwór ów stanowił jedynego naturalnego wroga dla X, stąd też sporządzone z niego serum postawiło Samus na nogi, niosąc ze sobą jednak następstwo w postaci fuzji jej kodu genetycznego z DNA Metroida. Odtąd jej ciało zyskało szereg cech charakterystycznych dla tego gatunku – odpomość i absorpcja X, ale także wrażliwość na minusowe temperatury. Zbrojna zatem w nowy skafander i umiejętności ruszyła na orbitującą wokół SR388 stację kosmiczną B.S.L. (Biologic Space Laboratories), gdzie analizie poddawano usunięte z niej wcześniej zainfekowane partie Power Suit, a skąd nadszedł niepokojący sygnał o serii niewyjaśnionych eksplozji na pokładzie...



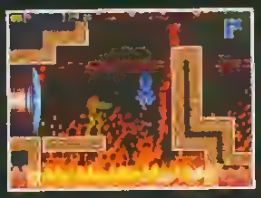
Tak oto przedstawiał się wstęp do kolejnej części serii, która po długim czasie wróciła do łask ponownie za sprawą konsoli przenośnej (premiera miała miejsce równolegle z Metroid Prime na GameCube'a). I choć zabrakło druzgocących zmian w kwestii uzbrojenia (jedna nowa spluwa – Wide Beam - i para usprawnień wyrzutni rakiet – Defusion i Ice Missiles) i sposobie prowadzenia akcji, gra zyskała w kwestii tempa rozgrywki, a także intuicyjności oraz „plastyczności" sterowania. Ot, np. zwisanie z dowolnej krawędzi przy jednoczesnym prowadzeniu ognia nie stanowiło już problemu. Po raz pierwszy autorzy zrzekli się tak znamiennych dla cyklu podziemi jakiejś planety na rzecz nie mniej klimatycznych korytarzy zakutej w skałę stacji kosmicznej, co nie znaczyło, że eksplorację narzekała na jednorodność sceneri. Całość bowiem dzieliła się na 6 odmiennych krajobrazowo sekcji plus typowo „metalowy" pokład główny. W kwestii różnorodności również nie ucierpiała liczba zakończeń, po raz pierwszy od czasów protoplasty z lat 80. prezentując 5 różnych endingów, a liczba ta w wersji japońskiej wynosiła aż 11, dzięki czemu żółci bracia mogli poznać wspomnienia Samus z jej wczesnego dzieciństwa. Po macoszemu potraktowano za to stopień głównkowania. Tutaj komputer CO jasno przed Graczem stawiał cele i miejsca przeznaczenia.

Mimo że wśród wrogów prym wiódł X, znany bestiariusz nie zmienił oblicza, a to z racji cechy właściwej pasożytowi – przybierania dowolnej formy życia, z jaką się zetknął. Dlatego też prócz Samus stację zwiedzał jej opanowany przez „gluta" Power Suit – SA-X. Jako że ten główny czarny charakter przez większą część zabawy był praktycznie nietykalny, podczas częstych z nim spotkań Gracz ratować się mógł jedynie ucieczką, a sama jego postać budowała nastrój zaszczucia i ciągłej obserwacji.

W ostatecznym rozrachunku pomimo trudów włożonych w ustabilizowanie sytuacji, X opanował wszystkie pokłady B.S.L. Za sprawą groźby potencjalnej „epidemii", która zaczęła nabierać realnych kształtów z powodu zmierzających na miejsce ludzi Federacji, jedynym słusznym wyjściem okazało się doprowadzenie do kolizji stacji z planetą. Po finałowej konfrontacji z SA-X oraz późniejszej z nim fuzji, plan został urzeczywistniony, a sama Samus w porę oddaliła się w bezkres kosmosu. [Komodo]

Metroid: Zero Mission

■ Platforma: GBA ■ Japonia, Maj '04, Europa: Kwiecień '04



Pierwszy Metroid to dziś relikt przeszłości, z którym do czynienia mieli jedynie weterani konsolowej rozgrywki. Nic więc nie stało na przeszkodzie, by Nintendo korzystając z ugruntowanej pozycji, jaką stworzyły Fusion i Prime, wypuściło na GBA odświeżoną wersję NES-owego klasyka, naturalnie przystosowaną do obecnych standardów. I zabieg okazał się strzałem w dziesiątkę, bowiem Zero Mission wsławił się jako jeden z flagowych tytułów na ową konsolkę.

Nie da się ukryć, że do sukcesu w znacznym stopniu przyczyniło się oparcie gry o znane z Fusion mechanizmy i patenty. Trzeba zaznaczyć, że zarówno arsenał, umiejętności, system, jak i poziom oprawy żywcem skopiowano z „czwórki", aplikując jedynie kosmetyczne poprawki, co niespecjalnie przeszkadzało w zabawie, niemniej jednak pozostawiało pewien niesmak. Całość starała się jak najwierniej odzwierciedlać charakter pierwowzoru, więc rozmieszczenie lokacji nie odbiegało od oryginalnego ich położenia, choć sama struktura miejscówek zaliczyła poważny lifting, co tyczyło się także designu bossów oraz „przeszkadzajek". Co warte odnotowania, to drobne modyfikacje scenariusza, których owocem była nowa, aczkolwiek krótka lokacja – statek kosmicznych piratów, w którym przez pewien czas Samus biegała pozbawiona skafandra!

Niestety, kosztem uwspółcześnienia pozycję tę charakteryzował zbyt niski poziom trudności, a nader wszystko mała żywotność, w wyniku czego Gracz pozdwiać mógł napisy końcowe już po niespełna 3-4 godzinach grania. Sytuację po części ratowały wyższe poziomy trudności, aż 13 różnych zakończeń (cała galeria "rozebranej" Samus) oraz konkretny dodatek na przetarcie łez po creditsach – oryginalny NES-owy Metroid, opatrzony jedynie lepszym systemem save'owania. [Komodo]

Metroid Prime: Hunters

■ Platforma: Dual Screen ■ USA, Marzec'06, Europa, Czerwiec'06



Hunters jest pod jednym względem grą przełomową - to pierwsza trójwymiarowa odsłona serii na handheldzie. Koniec więc z "płaskim" 2D i poruszaniem się w lewo/prawo, jako że gra kontynuowała tradycje zapoczątkowane przez Metroidy z GameCube'a. Nie obyło się przy tym bez znaczących ograniczeń. Choć wydaje się, że programiści tak czy siak wycągnęli z DS-a ostatnie poty, wzrokowców może razić ziarnistość tekstur i wyraźnie uproszczone obiekty. Mniejsze niż w MP/MP2 są lokacje, znacznie mniej jest rozległych komnat, co chwilę trafiamy na "buforowe" pomieszczenia maskujące loadingi, a na pierwszy plan wysuwa się fakt pewnego rodzaju epizodyczności gry - Samus nie eksploruje wyłącznie jednej planety, lecz odwiedza ich kilka, w późniejszej fazie gry wracając do nich wraz ze zdobywaniem kolejnych broni (umożliwiających z kolei odblokowywanie nowych miejscówek). Nie jest to najgorsze rozwiązanie, przy czym drażni jedna rzecz - po walce z ostatnim bosem na danej planecie mamy niewiele czasu, by się z niej ewakuować, przy czym - potem nic się nie dzieje, a my chwilę później możemy wrócić na dany glob. Skoro nie ma jakiejś niesamowicie oryginalnej autodestrukcji, to po co uciekać? Ech.

Bossowe bossami, ale w Hunters przychodzi nam stanąć oko w oko z innymi łowcami (stąd zresztą podtytuł). Wszyscy oni poszukują Octolithów, których komplet umożliwia zdobycie czegoś określanego mianem "Ultimate Power". Panna Aran co rusz ściera się z łowcami, pojedynki z którymi przypominają walka z żywymi Graczami online (o tym później) - każdy z nich dysponuje inną formą alternatywną (dla naszej bohaterki jest to Morph Ball), bronią i jakąś dodatkową umiejętnością, np. Trace potrafi być niewidzialny. Mechanizm gry nieco różnił się od odsłon z GaCka - Samus już na starcie dysponowała większością zdolności, w czasie gry zdobywając w zasadzie jedynie kolejne pukawki. Ogólnie rzecz biorąc zabawa była nastawiona bardziej na strzelanie niż eksplorację, co stanowiło pewną odmianę względem poprzednich Prime'ów, ale sprawdzało się nieźle.

Ruch d-padem plus stylus pełniący rolę celownika/kamery sprawdzały się świetnie - to w kwestii sterowania. Multiplayer przebił to, co obserwowaliśmy w Metroid Prime II - poza zmaganiami w trybach Single-Card i Multi-Card można było również wskoczyć w online, a wiedzieć muscie, że zmagania po Sieci Nintendo dopracowało pod każdym względem. 7 łowców dysponujących unikatowymi umiejętnościami, ponad 20 miejscówek, masa trybów, a do tego patent zwany Rival Radar, po odpaleniu którego nasz DS samodzielnie namierzał okolicę szukając innego posiadacza handhelda i Hunterów gotowego do gry. Podsumowując - gra plasuje się w czołówce produkcji na konsolkę Nintendo i warto weń zainwestować! [koso]

Postaci serii Metroid

Poniższy tekst zawiera krótkie opisy najbardziej charakterystycznych bądź najbardziej znaczących w jej ... postaci. [Komodo]

Kraid – Drugi obok Ridleya guy cyklu. Choć nie odegrał ... roli w scenariu... rejkolwiek części, z powodu ... sławy nie sposób o nim ... mnieć.

Metroid – Główni ... nicy serii, odgrywający ... sze skrzypce w scenar... większości epizodowych ... niebezpieczna forma ... narodziła się na pla... SR388, gdzie jej obec... przez wiele lat w tajem... trzymała rasa Chozo ... ich odkrycia przez Fede... Galaktyczną. Sześć ... rozwoju, umiejętność lewitacji i szybkie... sysania energii z ofiar uczyniły z nich... dziwe arcydzieło ewolucji. Ich jedynym ... giem naturalnym jest pasozyt X, a jedyną ... bością - wrazliwosc na niskie temperatu...

Mother Brain – O... wielkie brzydkie ma... oko i pływa w słoiku... nie ogórki kiszone w s... ni babci, a system komputerowy nadzor... planetę Zebes. Odkąd na jej powierzch... witało ludzkie dziecko, Mother Brain ... wie przyglądała się brzdącowi, łypiąc n... wrogo „kamerą". Po zdradzie jakiej się ... ścila, została wyłączona i zamknięta n... cho w podziemnej komnacie. Jej reakc... dopuścili się kosmiczni piraci nad kt... objęła dowództwo. Unicestwiona przez... mus w „jedynce", w Super Metroid na p... zywa, tym razem w pełnej krasie.

Old Bird – Przedsta... rasy Chozo, pradawneg... tunku ludzi-ptaków, któ... pokoleń strzegli pokoju ... faktyce. Old Bird pozna... mus na krótko przed tragedią, jaka spo... ją na K-2L. Na Zebes starał się zastąp... ojca, służąc zawsze pomocą i radą.

Ridley – Najbardziej ... rakterystyczny czarny ... rakter serii, wystąpił ... w każdej z jej odsłon ... pierwszy drogi jego i Sa... skrzyżowały się na ... gdy ta miała zaledwie ... Zniszczony w części ... szej, w późniejszych odbudowany (ma... niczna wersja) oraz wielokrotnie poddan... rozmaitym przeróbkom.

Samus Aran – G... bohaterka serii. Wo... dzieciństwo u boku ... ców upływało jej bezp... w kolonii górniczej ... necie K-2L, aż do fe... go dnia, który na za... odmienił jej los. Jej ... stał się celem ataku ... smicznych piratów po... wództwem Ridleya, ... rego jako jedyny usz... życiem. Zabrana przez ... znanego niewiele w... śniej Old Birda na pla... Zebes, tam poddana modyfikacjom gene... nym z DNA rasy Chozo celem przystoso... nia jej organizmu do surowych wa... runków panujących na niegościnn... nym globie. Tam poznała Mother ... Brain, tam także otrzymała zna... mienny Power Suit, nabyła nad ... ludzkie umiejętności i poznała ... cel swojej egzystencji. W pó... niejszym okresie Kosmiczna ... Łowczyni wiernie swoim ideałom ... sprzed lat.

- paczki
- Unique Jumps
- Rampage

grand theft auto
Liberty City Stories

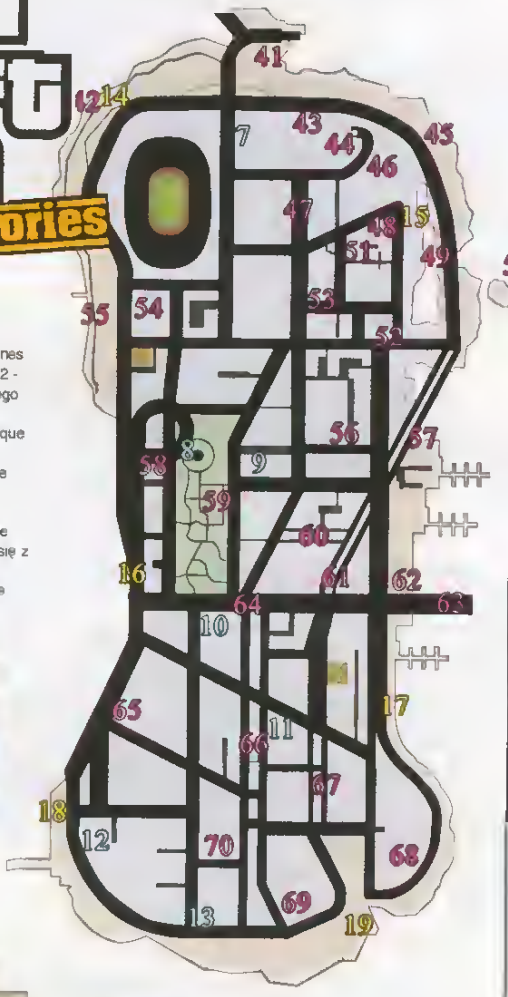
W ostatnim Poradniku znalazł się opis misji z wątku głównego i sidequestów do GTA: Liberty City Stories teraz - przy okazji premiery gry na PS2 - kontynuujemy włóczęgę w cieniu Toniego Cipriani, zaliczając resztę zadań i zbierając 100 paczek. Rampage i Unique Jumpy nie wymagają szerszych objaśnień, za to problematyczne może być zdobycie części package'y - spieszymy ze stosowną ściągawką. Wszystko elegancko podane na mapie zatem z ostatecznym rozprawieniem się z GTA:LCS nie powinno być już teraz najmniejszych problemów. Base in the place, tej! • [koso]



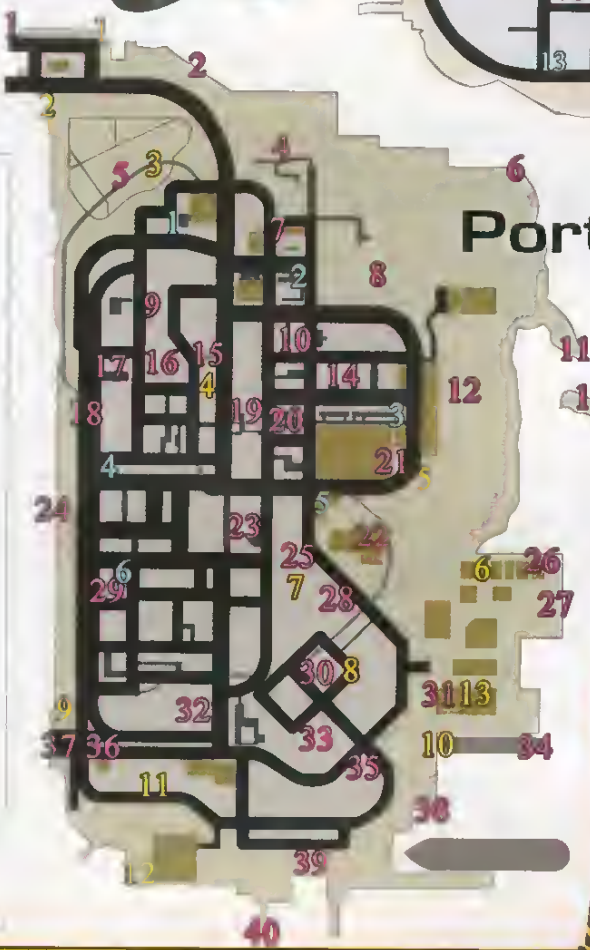
Shoreside Vale



Staunton



Portland



Wybrane paczki:

5 - kilka metrów od toru crossowego, pod zawieszoną autostradą

7 - na dachu stacji benzynowej. Weź motocykl PCJ-600 i z całym impetem wjedź w niski murek stojący przy wschodniej stronie stacji (rozpędź się z terenu komisu samochodowego). Motocykl uderzy w murek, a Ty powinieneś pofrunąć na dach

15 - po skończeniu misji "Blow Up Dolls", gdy zawali się budynek

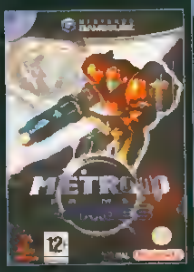
16 - po misji "Blow Up Dolls" przyjrzyj się zgliszczom budynku. Skołuj motocykl. Widzisz biały fragment fundamentów przypominający hopkę? Musisz się teraz rozpędzić i wybić właśnie z niego. Na ulicy przylegającej do tych ruin znajduje się sklep Ammu-Nation - cofnij się na południe tej ulicy i rozpędź się (możesz nawet zacząć w alejce między budynkami), a potem odbij w lewo i wybij (uważaj na jadące z naprzeciwka samochody). Rzecz nie jest łatwa, ale po kilku próbach powinno się udać. Gdy wylądujesz na górze znajdującego się w budowie budynku, nie wchodź po schodach, ale przejdź do miejsca, gdzie między dwoma czerwonymi filarami znajduje się rusztowanie. Z północnej strony widać znajdującą się piętro niżej poikę, na nią zaś znajduje się paczka

24 - paczka znajduje się na dachu stacji metra. Wsiądź na PCJ-600 i wjedź na deptak przy morzu. Dojedź nim na samo południe pod most, a następnie rozpędź się jadąc na północ i wjedź z impetem po schodach na poręcz. Motocykl uderzy w przeszkodę, a Ty siłą impetu zostaniesz wrzucony na dach

26 - weź PCJ-600 i udaj się w okolice sześciu stojących przy sobie magazynów. W lewej części znajdują się rusztowania i kilka drewnianych ramp. Obczaj tę wysuniętą najbardziej na południe, z której można się wybijać w kierunku północnym. Musisz się dobrze rozpędzić i wyskoczyć z niej pod kątem w prawo, by wylądować na położonym na filarach dachu (tylko ten fragment jest pokryty białą plandeką, więc powinieneś ustalić to miejsce bez problemu). Teraz przedostań się skacząc po dachach do ostatniego budynku z prawej, na nim znajdziesz paczkę







INFO - PAN

platforma	GC
developer	Retro Studios
gatunek	przygod./strzel.
liczba graczy	1-4
czas gry	12-20 godzin
stopień trudności	wysoki
akcesoria	3 bloki
ocena w PSX EXTREME	9 (Torba)
ocena średnia*	92%

* na podstawie pięciu brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

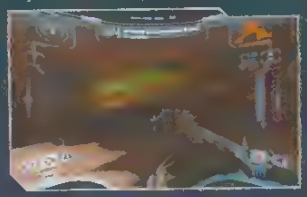
ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ

- Czytaj uważnie wszystkie logi, zwłaszcza te dotyczące użytkowania poszczególnych broni i możliwości Samus - pełna świadomość umiejętności naszej bohaterki to podstawa przeżycia w nieprzyjaznym otoczeniu.
- W opisie podaję, w których miejscach najlepiej zrobić "skok w bok" po określony zasobnik - oczywiście musisz ich zbierać w zaproponowanej przeze mnie kolejności, ale wrócisz po nie w późniejszym czasie.
- Osobną kwestię stanowi skanowanie obiektów z użyciem Scan Visor - każde 20% zeskanowanych odkrywa kolejną galerię artów i obrazków.
- Jeśli nie wymieniam nazw jakichś pomieszczeń na drodze prowadzącej do określonego celu, to znaczy, że ich układ jest całkowicie liniowy i Twoja podróż przez nie ogranicza się jedynie do otwarcia jedynych dostępnych tam drzwi.

OPIS

TEMPLE GROUNDS

Otwórz sobie przejście strzelając w rośliny na wprost. W korytarzu skręć w prawo, Samus zeskoczy na dół do [Hive Chamber A]. Zeskanuj panel z lewej strony bramy, po czym zestrzel dwa moduły, a drzwi staną otworem. Wejście na końcu korytarza otworzy się po



zeskanowaniu panelu we wnęce po prawej stronie. Wejdź w hologram, a uzyskasz mapę całej lokacji. Strzel w muszlę broniącą dostępu i idź przed siebie do [Command Chamber]. Tam zamień się w kulę i przedostań się pod żelastwem na drugą stronę, a potem w prawo i przez tunel (bombą zlikwiduj przeszkodę) do skrajnego pomieszczenia. Tam wykonaj Bomb Jump przy słocie przeznaczonym na kulę - postaw bombę, a ta podrzuci Cię do góry. W słocie postaw jeszcze jedną bombę - uaktywni ona panel. Zanim go zeskanujesz, stawisz czoła gromadzie Dark Troopers. Po aktywowaniu panelu idź odblokowanym korytarzem do [Hive Chamber B], gdzie czeka Cię pierwsze spotkanie z pewną mroczną łowczynią, w wyniku którego zostaniesz pozbawiony wszystkich gadżetów. W postaci kuli przedostań się do [Hive Chamber C], gdzie rozwal kontenery, odsłaniając w ten sposób wejście do pierwszej Save Station. Teraz użyj drugich drzwi, zeskanuj panel i wejdź w hologram, a pojedziesz windą na górę [Industrial Site]. Zeskanuj panel i strzel w zamki po obu stronach drzwi. Zeskanuj panel w dalszej części placu, a dźwig usunie kontener. Wespnij się po skałach do kolejnego panelu, następnie strzel w oba zamki, by opuścić metalowy most. W [Temple Assembly Site] zeskanuj kolejny panel (niedaleko "drzwi translacyjnych"), a potem strzel w linę utrzymującą kontener. Gdy ten spadnie, przejdź po nim do drzwi i idź mijając [Dynamo Chamber] (zeskanuj panel) do [Communication Area] (znów panel, tym razem odwróci on talerz satelitarny). W [Trooper Security Station] w postaci kuli dostań się do panelu - drzwi lekko się zaniną, więc prześlizgnij się pod nimi. W [GFMC Compound] Samus dowie się więcej o ataku na Federation Troopers. Teraz rozwal stojący niedaleki żółty kontener, a zdobędziesz.

■ Nagroda: MISSILE LAUNCHER

Po zgarnięciu rakiet czeka Cię pierwsza potyczka z Dark Splinters. Wejdź na pokład statku, za drzwiami znajdziesz kolejną mapę. Teraz wyskocz ze statku przez rozbitą ścianę na skałę, dojdziesz do panelu, który po zeskanowaniu odkryje hologram. Wejdź do niego jako Morph Ball, zostaniesz wystrzelony na przeciwległą skałę. Drzwi odblokujesz z użyciem rakiety. [Sacred Bridge] Jako Morph Ball dostań się na dół pomieszczenia, stamtąd zeskanuj stojący u góry panel. Wejdź jako kula w hologram. W kolejnym pomieszczeniu uczyń to samo (panel znajduje się w skalnej wnęce) - jako kula nadwątlisz strukturę pobliskiej ściany. Zwiększ zniszczenia rakietą, a następnie raz jeszcze jako kula daj się wystrzelić w tamtym kierunku. Po szynach dostaniesz się do windy, która zawiezie Cię do

GREAT TEMPLE

W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz Save Point. Zachowaj stan gry, bo czeka Cię potyczka z bossem.

BOSS: 6 Dark Splinterów, Alpha Splinter/Dark Alpha Splinter

Strafe'uj i ładuj Charge Beam ile wlezie, starając się stracić w pierwszym pojedynku jak najmniej energii. Potem pojawi się Alpha Splinter - zastocku się i cały czas strafe'uj, bo w ten sposób można uniknąć jego skoków. By pozbawisz draństwo solidnej ilości energii, przyjmie mroczną formę, ale nie zmienię sposobu walki - zataczaj wokół niego koło i pakuj skondensowanymi ładunkami.

■ Nagroda: UNKNOWN ITEM

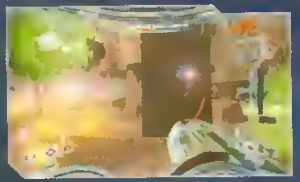
Właściwości zdobytego przedmiotu poznasz później. Póki co wjedź kolejną windą na górę. W komnacie poznasz U-Mosa, przedstawiciela rasy Luminoth i poznasz historię planety Aether. Od teraz możesz skanować hologramy typu Violet. Wróć do [Temple Sanctuary] i zeskanuj fioletowy hologram. Idź przez korytarz do [Temple Transport B], zjedziesz w dół windą z powrotem do

TEMPLE GROUNDS

[Temple Assembly Site] Zeskanuj hologram. Możesz teraz zgarnąć Energy Tank #1. Wal do [Industrial Site] i zeskanuj fioletowy hologram. Przez tunel dojdziesz do [Transport to Agon Wastes], gdzie możesz zdobyć Mission Expansion #2. Zeskanuj panel, zjedź windą na dół.

AGON WASTES

[Mining Plaza] Zlekceważ pędraka i wejdź w drzwi po prawej, uprzednio rozwalając je rakietą. Zasave'uj grę za drzwiami z prawej, po czym wróć na plac, odbij w prawo i pnij się w górę po platformach. Na końcu strzel rakietą w filar i przejdź po nim, potem powtórz ten manewr z jeszcze jednym filarem i wal do centralnej platformy, z której dostaniesz się do [Mining Station A]. Po potyczce z piratem wejdź na samą górę



pomieszczenia (po platformach, a potem przewróconym z użyciem rakiety filarze) i otwórz drzwi rakietą. Dotrzesz do [Agon Temple], gdzie czeka na Ciebie boss.

BOSS: Alpha Sandigger/Bomb Guardian

Po paru sekundach wielka dżdżownica przybierze mroczną postać. Twoim celem jest strafe'owanie w taki sposób, by dobrać się Guardianowi do tyłka, tzn. do odwłoka, i wpakować tam Charge Beam (ale tylko wtedy, gdy jesteś pewien, że trafisz - w innym wypadku strzelaj pojedynczymi wiązkami). Gdy przeciwnik "zawyja" i podniesie głowę w górę, wal właśnie w łeb (koniecznie Charge Beam). Po kilku takich akcjach potwór padnie.

■ Nagroda: MORPH BOMB BALL

Rozwal zdobytą właśnie bombą drzwi przeciwległe do tych, którymi tu dotarłeś, w [Controller Access] wskocz do słotu z użyciem bomb jumpa i postaw tam kolejną bombę. W kolejnym pomieszczeniu zeskanuj hologram, by zobaczyć wiadomość pozostawioną przez I-Sha. Teraz będziesz odczytywać hologramy typu Amber (bursztynowe) - możesz w pierwszej kolejności sprawdzić pobliską wiadomość. Wróć do [Mining Station A], gdzie idąc w lewo napotkasz bursztynowy hologram - skan otworzy drzwi w [Missile Expansion #3, warto też udać się po [Energy Tank #2. Dalsza droga prowadzi do znajdującego się po przeciwległej stronie [Portal Access] (na platformie pod [Sand Cache]. Wejdź się do hologramu jako kula, a zostaniesz przerzucony na drugą stronę, gdzie możesz zgarnąć Missile Expansion #4. [Portal Terminal] Po potyczce z piratami wskocz do słotu i postaw bombę, a następnie wjedź na uruchomioną przez nią platformę. Na górze zlikwiduj bombą przeszkodę i spadnij dół. Przeskocz na przeciwległą platformę i wjedź po windzie, niszcząc przeszkodę. Zeskocz, przeskocz i znów zmień się w kulę. Przebrnij przez labirynt ("świerszczyki" możesz załatwić bombą), wysadzenie kolejnej przeszkody uruchomi portal, który aktywuj skanując czerwone "oko". Wejdź do środka.

DARK AGON WASTES

Pojawiające sfery to miejsca, gdzie możesz zregenerować energię i zastanowić się nad kolejnym krokiem - poza nimi będziesz tracił energię. Przejdź przez dwie sfery, trzecią aktywuj strzałem. W czwartej wskocz bombą jumpem do słotu i postaw bombę. [Crossroads] Przejdź kolejne sfery, otwórz drzwi rakietą. Dotrzesz do Save Pointu [Dueling Range]. W lewo, załatw Warrior Inga (Charge Beam), potem pnij się w górę pomieszczenia. Nie [illegible] się tu na ruchomą sferę - rdź wraz z nią w górę skały. Wspinaczka doprowadzi Cię do drzwi. [Junction Site] Uzupełnij energię i przejdź tunelem, za moment w [Judgment Pit] czeka starcie. Wejdź w Safe Zone na środku lokacji.

BOSS: Jump Guardian

Powtórka z Warrior Inga, tyle że nieco bardziej mobilna. Ładuj Charge Beam i strzelaj, Kinda tylko gość nie będzie szykował się do skoku - sygnalizuje otaczająca go wówczas poświata. Przeskakuj nad wywoływanymi przez niego falami uderzeniowymi i uważaj, by jego atak wypchnęły Cię poza sferę. Jako że znajdujesz w niej cały czas się regenerujesz, walka nie sprawi Ci większych problemów.

■ Nagroda: [illegible] BOOTS

Uczyń użytek z kosmicznego skoku i dostań się na górę pomieszczenia do czerwonych drzwi [Dark Agon Temple] Tu będziesz potrzebował trzech kluczy, by dostać się do świątyni. Idź w lewo i za pierwszymi napotkanymi drzwiami znajdziesz pierwszy z nich (DARK TEMPLE KEY). Póki co wróć do [Judgment Pit] i przejdź [Portal Access] do [Portal Site], gdzie zeskanuj czerwoną konsolę. Wrócisz do jasnej rzeczywistości.

POTĘŻNY SEQUEL

Jeśli miałbym wybrać grę na current-geny, której ukończenie na 100% bez wspomagania się opisem stanowi największe wyzwanie, wygrałby Metroid Prime 2 Echoes. Stąd też między innymi niniejsze solucja, niejako "na życzenie", gdyż wielu z Was domagało się rozłożenia produkcji Retro Studios na czynniki pierwsze. A od premiery minęło wszak już ponad 1,5 roku, widać zatem, jaką popularnością nadal cieszy się sequel trójwymiarowych przygód Samus. Gra potężna, wspaniała, majestatyczna, z fenomenalnym designem świata i zamieszkujących go istot, ale przede wszystkim diabelsko grywalna i stanowiąca spora wyzwanie. Zapraszam do stawienia mu czoła! [Koso]

AGON WASTES

[Portal Terminal] Możesz skoczyć po Missile Expansion #5 (i zachować stan gry w pomieszczeniu dalej). Uderzaj do [Mining Station A]. Wejdź na stratę i przeskocz z niej w lewo, do korytarza w ścianie. Poza hologramem znajdziesz tam panel, który zeskanuj - otworzy drzwi, którymi dotrzesz do [Central Mining Station]. Tu czeka Cię pojedynek z piratami, a potem wieżyczkami strzelniczymi (mało ruchliwe, ale zabierają sporo energii). W kolejnym tunelu wysadź bombą kratę, wąskim tunelikiem przesmyknij się do [Command Center]. Możesz skoczyć po Missile Expansion #6, potem turlaj się w lewo, do miejsca gdzie możesz wrócić do normalnej postaci. Wjedź windą z prawej strony pomieszczenia na górę, po wybiciu ostatniego pirata wejdź w drzwi na końcu platformy. Ponownie spotkasz tajemniczą postać. Odwróć się i wróć do centrum dowodzenia drugimi, czerwonymi drzwiami. Zeskanuj centralny monitor i uderzaj do odblokowanych drzwi. Przejdź przez [Biostorage Access] rozwalając działka i miejące lasery. [Biostorage Station] Wjedź windą na górną platformę. W "akwarium" spotkasz starych znajomych - Metroidy z Talon IV. Idź dalej, w kolejnym korytarzu aktywuj slot bombą, dotrzesz do sporych rozmiarów [Elcenergy Production]. Rozwal



plastów i aktywuj główny panel na postamencie. Przejdź na przeciwległą stronę. Masz tu trzy stanowiska po dwa panele każde - lewy obniża segment, prawy podnosi. Zgnij Energy Tank #3, a potem ustaw segmenty w pierwotnej kolejności i naciśnij: trzy lewe, lewy panel przy lewym stanowisku, dwukrotnie lewy panel przy środkowym stanowisku i raz lewy panel przy prawym stanowisku. Teraz dotrzesz się do dziur [Ventilation Area B] Przebij się przez kratę bomb jumpem, unikając przy tym laserów. W kolejnym pokoju zachowaj stan gry, bo za moment czeka Cię starcie z [Sand Processing] Spinal Guardian i rakietą znarcz nadwyrężoną ścianę z lewej części tunelu.

BOSS: Dark Samus

W pierwszej fazie walki laduj w rywalkę Charge Beam - największe szanse trafienia masz w momencie, gdy wystrzeliwuje w górę, by zaatakować promieniami (zatem zaraz po swoim ataku camychn) za jakiś filar). Po zniszczeniu przeciwniczki połowy pasku energii Samus chwarowac jej ataki i atakowac, gdy tylko próbuje Cię któryms energetycznym strzałem za fiory). Podczas ich wymiany ciosów jest odporna na kontry, zatem atakuj do niej zaraz po tym, jak niebieska poświata zmieni kolor. Znów Charge Beam, ale gdy jest w ruchu, egzamin odbają pojedyncze wiązki.

Po walce wejdź na windę, którą zawiezie Cię do pomieszczenie, w którym znajdziesz:

■ Nagroda: BEAM

Wyjdź z pomieszczenia korzystając ze szczeliny [Exit], użyj jej też na kratach z prawej i z lewej strony drzwiach, którymi dotrzesz do [Command Center]. Strzel z Dark Beam do panelu na dole pomieszczenie, a zostanie on aktywowany i srów pomieszczenie się w mrok.

DARK AGON WASTES

Wskocz [Hive] Obejdź kolumnę z lewej, a na [illegible] rzesz ochronną powłokę - [illegible] rakietą, - platforma się obniży. Z [illegible] na podest powyżej, a zgarniesz [illegible] TEMPLE KEY. Wyjdź z [illegible] na przez znajdujące się tuż [illegible] strzel, ale to drugie, również otwieranie [illegible] Dark Beam. W [Dark Oasis] odbij [illegible] w prawo, w [Hall of Stairs] strzel z Dark Beam w kryształ u góry filaru (musisz [illegible]). Wskocz na platformę i szybko do [illegible] drzwi, za którymi znajdziesz Save Station. [Bitter Well] W środkowej komnacie wskocz bomb jumpem piętro wyżej, by uniknąć plamy Phazonu, na drugą część skały również przeskocz bomb jumpem. [Phazon Site] Zjedź windą na dół. Teraz musisz aktywować trzy panele - pierwszy jest po lewej (musisz rozwalić wielkie kontenery), drugi na skałach po prawej, do trzeciego dostaniesz się po trzech ruchomych platformach. Przejdź przez kolejne pomieszczenie [Feeding Pit] Przez kolejne Safe Zone'y dotrzyj do białych drzwi. Nie otworzysz ich, ale z tej platformy zauważysz kryształ na szczycie filaru, w który strzel z Dark Beama. Wskocz na opuszczony filar, z niego na platformę z prawej, skąd będziesz w stanie ustrzelić kryształ na szczycie kolejnego filaru. Teraz po obu opuszczonych filarach dostaniesz się do czarnych drzwi, za którymi czeka:

■ Nagroda: LIGHT BEAM

Jak głosi wyświetlany komunikat, amunicję do Light Beam zdobywasz eliminując przeciwników z mrocznej fuzji (i vice versa). Wróć do [Feeding Pit] i otwórz nowym gunem białe drzwi. W korytarzu oczyść pajęczyny Light Beamem, e w [Doom Entry] użyj go do otwarcia drzwi z lewej. [Battleground] Mając trzeci poszukiwany klucz na wyciągnięcie ręki, zostaniesz wystawiony do wiatru. Przed Tobą starcie z siedmioma Warrior Ingami. Staraj się załatwiać ich z użyciem Light Beam, dopiero gdy skończy się amunicja wróć do normalnej pukawki. Zwycięstwo da Ci upragniony DARK TEMPLE KEY. Wróć do [Doomed Entry], gdzie odbij w lewo. [Dark Oasis] Po lewej znajdziesz pomieszczenie, w którym uzupełnisz amunicję w fuzjach. Gdy to zrobisz, aktywuj portal strzałem z Light Beama i wejdź do środka.

AGON WASTES

[Main Reactor] Ruszaj przez [Save Station 6] (gdzie rzecz jasna zachowaj stan gry) do [Biostorage Station]. Tu napadnie Cię chmara Metroidów, na które najskuteczniejszą bronią będzie naładowany Dark Beam (zwany Entanglerem), a następnie poprawka rakietą. Po zgarnięciu Missile Expansion #7 idź do [Command Center], a stąd górnym pokładem (ważne!) do [Central Mining Station]. Uderz po Beam Ammo Expansion #1, e następnie dalej, do [Mining Station A]. Stąd możesz udać się po Energy Tank #4. Dalej droga prowadzi do [Portal Terminal] i portalu.

DARK AGON WASTES

Idź do [Dueling Range] (save'ując po drodze). Otwórz czarne drzwi [Ing Cache], by znaleźć Missile Expansion #6. Teraz wal do [Judgment Pit]. Za czarnymi drzwiami znajdziesz Save Station, co skrzętnie wykorzystaj. Stąd już niedaleka droga do [Dark Agon Temple] - zeskanuj ołtarz i wejdź w poświatę, a Samus włoży trzy brakujące klucze. Wejdź do środka.

BOSS: Amorbis

Prosta i przyjemne starcie. Gdy Amorbis będzie w powietrzu, uderz w niego naładowanym Light Beamem (zwanym Lightblastem), a skończy się zabawa w cuciubabkę. Teraz przywal mu w twarz z tego samego, a potem zmień się w Morph Ball - robal zassie Cię, e Ty w zamian detonuj mu w żołądku trzy bomby. I masz gościa z głowy. W drugiej fazie walki powtórz to samo, tyle że z dwoma przeciwnikami, w ostatnim zaś pojedynku - z trzema.

■ Nagroda: DARK SUIT

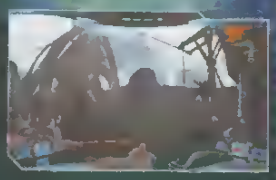
Od teraz Dark Aether będzie Ci zabierał mniej energii. Idź przed siebie, obróć pomieszczenie podkładając bombę w słocie. [Dark Agon Energy Controller] Samus przetransferuje energię ze świątyni. Teraz wróć do [Portal Site] (po drodze save'ując) i normalnego świata.

AGON WASTES

Skieruj swe kroki do [Agon Energy Controller]. Po tym, jak Samus zwróci ładunek energii, zmierzaj do [Mining Plaza]. Zasave'uj grę w sąsiednim pomieszczeniu, po czym użyj windy w [Transport to Temple Grounds].

TEMPLE GROUNDS

Możesz udać się w tej chwili po kilka itemów (Missile Expansion z numerami #9-#13), jako za dysponujesz już zdolnościami pozwalającymi je zdobyć. W każdym razie Twoim kolejnym celem jest [Temple Assembly Site]. Wbij się



do windy, która zawiezie Cię do...

GREAT TEMPLE

Zmierzaj do [Main Energy Controller], gdzie wysłuchasz U-Mosa. Zjedź na dół i zeskanuj hologram po lewej (Amber). Strzel w kryształ z Light Beama, a w kolejnej lokacji zjedź na dół windą.

TEMPLE GROUNDS

Po zeskanowaniu hologramu w [Meeting Grounds] przejdź przez half-pipe do kolejnych drzwi [Hall of Eyes] Aktywuj portal i wejdź do środka.

SKY TEMPLE GROUNDS

Uderzaj do kolejnego pomieszczenia. [Abandoned Base] Uwaga, mało tu Safe Zone'ów. W postaci kuli dotrzyj do końca długiego korytarza i wskocz do "bąbla" na górze, by podreperować energię. Na skarpie niżej są dwie windy przeznaczone dla Morph Ball - wskocz do tej po prawej (patrząc od strony, od której przyszedłeś). Na platformie są cztery sloty - omiń pierwszy, po czym postaw bomby w trzech kolejnych. Wówczas wróć do pierwszego slotu i w nim również zdetonuj bombę. Winda powinna się włączyć, wskocz więc do niej. Podczas przejażdżki ostrzeliwuj się a na końcu aktywuj portal i wskocz weń.

TEMPLE GROUNDS

[Path of Eyes] Zeskocz na dół, załatw dwóch piratów (najlepiej ostrzelnuj ich chowając się przy ścianie) i aktywuj kryształ Light Beamem. Po zeskoku do kolejnego "basenu" aktywuj jeszcze jeden, ten za Tobą, - blok się przesunie i będziesz mógł z niego przeskoczyć dalej. W autentycznym basenie, bo wypełnionym wodą, zrób to samo, a chwilę później zeskanuj hologram



Stąd już prosta droga do windy, którą dostaniesz się do

TORVUS BOG

W [Torvus Lagoon] wskocz na platformę z lewej, w pomieszczeniu będziesz mógł zasave'ować grę. Wskocz do wody i po korzeniu przejdź w lewo, do drzwi. Bmij przed siebie, dojdziesz do [Great Bridge], gdzie skorzystaj z czerwonych drzwi. Korytarz za nimi doprowadzi Cię z powrotem do laguny, gdzie zeskanuj panel, a potem skorzystaj z białych drzwi. [Forgotten Bridge] Po potyczce z gromadą Grenchlarów (wal w odwiok) wejdź na samą górę pomieszczenia i aktywuj portal, po czym w niego wejdź.

DARK TORVUS BOG

Krótka wizyta w ciemności - cofnij się na początek mostu i wskocz do slotu, aktywując go bombą. Most zostanie przesunięty, e Ty wróć do normalnego świata.

TORVUS BOG

Pojawią się piraci. Załatw ich bądź zignoruj, zabierz Missile Expansion #14 i wejdź do [Abandoned Worksite] drzwi znajdującymi się na końcu mostu. W postaci kuli przedostań się tunelem do drugiej części lokacji, przy czym apetyt ma na Ciebie

PRZEDMIOTY DO ZEBRANIA

Przedmioty w danej kategoni segreguje nie lokacjami, ale kolejnością ich pojawania się podczas przechodzenia gry (o czym zresztą informuję w opisie). To powinno ułatwić zdobycie ich kompletu. W wielu przypadkach trzeba pokombinować z portalami - oto szybka ściągawka: mroczna strona Temple Grounds to Sky Temple Grounds, Agon Wastes - Dark Agon Wastes, Torvus Bog - Dark Torvus Bog, Sanctuary Fortress - Ing Hive. I jeszcze jedna uwaga: zdobycie Seeker Launcher dodaje do stanu rakiet jeden pakiet Missile Expansion, zatem zdobyć możesz w sumie 255 pocisków.

Missile Expansions

1. [GFMC Compound] - Temple Grounds
Rozwal żółty kontener za pomocą Charge Beam, zdobywając w ten sposób Missile Launcher i pierwszy pakiet rakiet.

2. [Transport to Agon Wastes] - Temple Grounds
Po wejściu do pomieszczenia skręć w lewo, rozwal zielone purchawy na ścianie, zasobnik leży we wnęce wśród pajęczyn.

3. [Sand Cache] - Agon Wastes
W [Mining Station A] zeskanuj bursztynowy hologram obok drzwi prowadzących do [Portal Access].

4. [Portal Access] - Agon Wastes
Od strony [Portal Terminal] - rakiety leżą za martwym Lumenothem, wturlaj się tam przez szczelinę z lewej (omijając hologram).

5. [Transport Center] - Agon Wastes
Udaj się tam po powrocie z pierwszej wizyty w Dark Agon Wastes (musisz iść od strony [Portal Terminal]). Skocz bomb jumpem do slotu i użyj bomby, a klatka odkryje zasobnik.

6. [Command Center] - Agon Wastes
Turlając się pod kratami w postaci kuli od strony [Command Center Access], odbij w prawo, zasobnik znajduje się z tyłu platformy.

7. [Storage B] - Agon Wastes
W [Biostorage Station] otwórz czarne drzwi za pomocą Dark Beama.

8. [Ing Cache 4] - Dark Agon Wastes
Znalezisko leży pod w dziurze pod drzwiami prowadzącymi do [Dueling Range].

9. [Hive Chamber A] - Temple Grounds
Musisz dysponować umiejętnością translacji typu Violet. W komnacie napotkasz mini-bossa - Dark Missile Troopera. Banalny do zaciukania gość, a w nagrodę za jego pokonanie otrzymasz rakiety.

10. [Hive Chamber B] - Temple Grounds
Obok tunelu przeznaczonego dla kuli znajduje się inny zablokowany - użyj bomby, by dostać się do komnaty z zasobnikiem.

11. [Temple Assembly Site] - Temple Grounds
Musisz dysponować Space Jumpem. Wskocz po kontenarze na skalę w lewej części pomieszczenie (nieopodal drzwi do [Storage Cavern B]), przejdź do jej końca i w postaci Morph Ball poturlaj się przez szczelinę do poszukiwanego przedmiotu.

12. [Plain of Dark Worship] - Sky Temple Grounds
W [Temple Assembly Site] strzel Light Beamem w kryształ znajdujący się na ścianie nieopodal wejścia do [Collapsed Tunnel]. Monument odsunie się, strzel w portal Dark Beamem, a znajdziesz się w mroku. Rakiety czekają na Ciebie w grocie wewnątrz filaru.

13. [Communication Area] - Temple Grounds
Wchodząc od strony [Dynamo Chamber] skocz na podwyższenie z lewej. Znajdującą się tu na ziemi okrągłą blokadę zniszcz bombą, a znajdziesz zasobnik.

14. [Forgotten Bridge] - Torvus Bog
Po tym, jak aktywujesz slot w Dark Torvus Bog, w "jasnym" świecie będziesz mógł przejść po moście wprost do zasobnika.

15. [Underground Tunnel] - Torvus Bog
Pod kratą, na której staniesz po wejściu do tej lokacji z [Torvus Temple]. Przybierz postać Morph Ball i wturlaj się pod nią.

16. [Plaza Access] - Torvus Bog
Po walce z Boost Guardianem i powrocie do Torvus Bog, otwórz czerwone drzwi w [Forgotten Bridge]. Dostań się do pierwszego slotu i postaw tam bombę. Teraz będziesz mógł się dostać do lewej części tunelu i aktywować drugi ze slotów. Po przestawionej platformie dostań się do dziury - zaprowadzi Cię ona do half-pipe'a. Dobrze się rozpędź z użyciem boosta, a zgarniesz zasobnik.

17. [Hydrodynamo Station] - Torvus Bog
Po zeskanowaniu umieszczonego pod wodą panelu wysunie się mostek, po którym dostaniesz się po przedmiot (leży przed fioletowymi drzwiami).

ENERGY TANKS EXPANSIONS

1. [Storage Cavern B] - Temple Grounds
W [Temple Assembly Site] rozwal rakietą oznaczone na czerwono drzwi, a znajdziesz pierwszy zasobnik.

2. [Mining Station Access] - Agon Wastes
Na środku miejscówki wysadź bombą kamień, a spadniesz w dół na hologram - zostaniesz wystrzelony do korytarza, w którym znajdziesz zasobnik.

3. [Bioenergy Production] - Agon Wastes
Idź do prawego stanowiska i zeskanuj lewy panel trzy razy. Teraz przy środkowym zeskanuj lewy panel dwukrotnie, a przy lewym stanowisku zeskanuj lewy panel raz. Wejdź teraz po segmentach i zgarnij item.

4. [Mine Shaft] - Agon Wastes
W [Agon Temple] otwórz czarne drzwi Dark Beamem. W postaci kuli dotrzyj do labiryntu. Kulaj się w lewo (uważaj na zapadający się kamień). Teraz pora na podwójnego bomb jumpa - postaw jedną bombę, drugą postaw tuż przed wybuchem pierwszej, a trzecią - znajdując się w szczytowym momencie skoku wywołanego pierwszym wybuchem. Potem jeszcze jeden bomb jump i przeturlaj się w lewo. Stań na znikających kamieniach i szybko przesuń się w lewo, gdy zniknie trzeci. Idź w lewo i przy kolejnej grupie 4 kamieni powtórz manewr, przesuwając się w lewo, w niewidzialny korytarz. Nie bardzo widać drogę, więc uważaj - skocz bomb jumpem w powietrzu korygując kierunek w lewo. Stąd już prosta droga do itemu.

5 [Temple Access] - Torvus Bog
W postaci kuli podłóż bombę na pierwszym wyróżniającym się ponkcie w korytarzu, zasobnik jest pod spodem.

6 [Transit Tunnel East] - Torvus Bog
Dostań się podwójnym bomb jumpem do slotu w pierwszym "cylindrze", gdzie postaw bombę. Zmień to układ prądów w kolejnych cylindrach. Przeturlaj się do czwartego i dostań się na samą górę za pomocą bomb jumpów - łatwe to nie będzie, ale aktywuj kolejny slot. Teraz przejdź do drugiego cylindra i zgarnij zasobnik, przy czym masz ograniczony czas (jeśli nie zdążysz, będziesz musiał rozpocząć raz jeszcze).

7. [Cache B] - Dark Torvus Bog
Po walce z Chykką zjedź na a dół [Dark Torvus Temple] i otwórz zielone drzwi, by zdobyć zasobnik.

8. [Windchamber Gateway] - Temple Grounds
W [Path of Eyes] odsuniesz jeden z postumentów, odsłaniając w ten sposób zielone drzwi - otworzysz je za pomocą Super Missile, a za nimi znajdziesz Kinetic Orb Cannon. Wystrzel Cię pod żółte drzwi, ale Ty odbij w lewo i dzięki Grapple Beam przefruń na platformę z zasobnikiem.

9 [Reactor Hall] - Sanctuary Fortress
Rozwal Rezbity. Teraz skorzystaj z Kinetic Orb Cannon na samym dole - zostaniesz wystrzelony na kulę - chwyć się jej trzymając R. Na kulę u góry przejdź po szynach w momencie, gdy przestanie elektryzować. Wejdź na czerwony punkt na kuli i przytrzymaj B (boost), by przyczepić się do kolejnej kuli. Kontynuuj wspinaczkę, uważając na wyładowania wokół kul! Mogą Cię zepchnąć na dół. Potem jeszcze Spider Ball Track, z którego boostem dostaniesz się na drugie szyny, te zaś ostatecznie doprowadzą Cię do przedmiotu.

10. [Watch Station Access] - Sanctuary Fortress
Idąc od strony Watch Station po prostu zeskocz w dół i zabierz zasobnik z niszy po lewej.

11. [Mining Plaza] - Agon Wastes
Włącz Echo Visor i strzel w trzy źródła dźwięku w tej lokacji. Odblokuje to półkę z energią, na którą dostań się z centralnej półki z użyciem Screw Attack (co łatwe nie jest, ale w końcu się uda).

12. [Meditation Vista] - Torvus Bog
Musisz skoczyć przy użyciu Screw Attack na poruszającą się platformę, ona zawiezie Cię do przedmiotu.

13. [Torvus Plaza] - Torvus Bog
Do tego pomieszczenia dotrzesz przez niebieskie drzwi ze skrajnej strony [Plaza Access]. Po half-pipe'ie wskocz na Spider Track Ball na górze i wal przed siebie. Sporo zepchnie Cię na dół, stamtąd załatw więc drania i przebądź drogę raz jeszcze. Problemy mogą się zacząć, gdy dotrzesz do obracającego się mechanizmu. Bomb jumpuj na pierwszy kwadrat z szynami i opuść się po drugiej stronie. Stamtąd wskocz na drugi kwadrat i do góry. Reszta układu również wymaga precyzji i wyważonych skoków. W końcu dotrzesz do Kinetic Orb Cannon, który wystrzeli Cię wprost na zasobnik.

14 [Fortress Transport Access] - Temple Grounds
Jeśli masz Light Suit, wejdź w żółty snop światła pobliski pasożyt - złap go Morph Ballem "na przynętę", po czym wykończ w normalnej postaci. [Great Bridge] Zeskanuj panel, wskocz do hologramu jako kula, a zostaniesz wystrzelony na most. Wejdź w czarne drzwi [Temple Access] Zgarnij Energy Tank #5 (będziesz musiał dostać się do tunelu raz jeszcze). [Torvus Temple] Potyczka z kilkoma piratami nie powinna być dla Ciebie problemem, a w zamian otrzymasz:

■ **Nagroda: SUPER MISSILE**

Od teraz możesz otwierać zielone drzwi! Wjedź windą na górę i wykorzystaj nową możliwość. [Torvus Energy Controller] Wysłuchasz testamentu A-Voqa i nauczysz się odkodowywać hologramy typu Emerald (szmaragdowe). Wróć do [Torvus Temple] i zeskanuj takowy, a zjedziesz windą w dół. Tam zeskanuj jeszcze jeden hologram i wejdź w drzwi [Underground Tunnel] Zbierz Missile Expansion #15 i idź przed siebie. [Torvus Grove] Po pokonaniu piratów idź przez drzwi na dole. W kolejnym pomieszczeniu zeskanuj czerwony punkt i wejdź w portal.

DARK TORVUS BOG

[Polluted Mira] Napotkasz tu nowy typ przeciwników, strasznie uciążliwy, a do tego żywotny. Zlekceważ drani i po grzybach dostań się do platformy z drzwiami. [Dark Falls] Zasave'uj grę i wal przed siebie do [Dark Torvus Arena], gdzie czeka Cię walka.

■ BOSS: Boost Guardian

Trudna walka, nie tylko ze względu na fakt, iż przyjdzie Ci ją stoczyć w warunkach bezustannie upływającej energii (brak Safe Zone'ów). Na początku przywal z Lightblasta lub zwykłego Charge Beama. Po odniesieniu obrażeń bosa zmieni się w kulę, więc uczyń to samo. Wykona trzy "odbijanki" boostem po arenie - koniecznie ich uniknij, zajmując bezpieczną pozycję. Chwilę potem Guardian przyjmie postać budynku czekoladowego - uciekaj przed nim (kontakt z tą mazią zabiera mnóstwo energii), jednocześnie stawiając bomby. Przyjdzie Ci powtórzyć ten cykl wielokrotnie, a będzie coraz trudniej, bowiem zaczną się pojawiać pomniejsze przeszkadzajki. Na szczęście Guardian podczas boostowania w postaci kuli sam będzie je rozwalał (koniecznie zbieraj pozostawione power-upy!).

■ **Nagroda: BOOST BALL**

Wykorzystaj nowy gadżet w sąsiedniej komnacie (uprzednio odzyskując energię w Safe Zone'ie), rozpędzając się na half-pipe'ie i zdobywając w ten sposób pierwszy DARK TEMPLE KEY (rozpoczynamy kolekcjonowanie nowego pakietu:). Pora na sporą dawkę odtania się po własnych śladach - przez [Glom Vista] wróć do normalnego

TORVUS BOG

[Torvus Grove] Rozhulaj się na half-pipe'ie w pobliżu białych drzwi, dostaniesz się na górną platformę, która zaprowadzi Cię do czarnych drzwi [Forgotten Bridge]. Użyj



boosta w spinnerze (to przeznaczone na kulę urządzenie stojące na ziemi), otworzysz w ten sposób bramę. Zanim zeskoczysz na dół, możesz zgarnąć Missile Expansion #16. Skieruj się do [Transport to Temple Grounds] i użyj windy.

TEMPLE GROUNDS

Wal aż do [Meeting Grounds] (odkrywając po drodze skrót w [Path of Eyes], blisko wejścia do pomieszczenia), gdzie z użyciem half-pipe'u dostaniesz się na wyższą platformę [Service Access]. Gdy dotrzesz do części pomieszczenia ukazywanej z boku, użyj boosta, by nie spaść w dół na skutek znikających kamieni (będziesz wtedy musiał tu dotrzeć raz jeszcze). Po sporej ilości turlania dotrzesz do [Hall of Honored Dead]. Czeka tu na Ciebie kolejna zdobycz, ale by się do niej dostać, musisz pozbyć się broniącego dostępu klosza. W pierwszej kolejności przestaw czerwony spinner tak, by wewnętrzny pierścień zaczął świecić. Wyjdź ze spinnera stawiając bombę i wskocz do żółtego, obracając pierścienie tak, by zaczęły świecić oba wewnętrzne, przylegające do siebie. Teraz pokręć się w niebieskim - świecić muszą wszystkie trzy. Na końcu wejdź do fioletowego spinnera i przestaw cały układ, a zdobędziesz:

■ **Nagroda: SEEKER LAUNCHER**

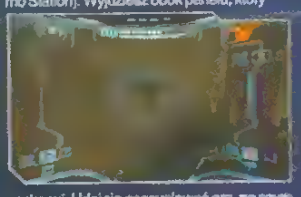
Nowy upgrade pozwoli Ci atakować kilka celów naraz - możesz przetestować go na fruwających tu ptaszkach, niezbędny będzie też do otwarcia fioletowych drzwi (musisz namierzyć 5 znajdujących się przed nimi "lampek"). [Service Access] Odbij do [Landing Site] i zachowaj stan gry, po czym wróć do poprzedniego pomieszczenia (aktywując kryształ na ścianie Light Beamem) i wskocz do przeznaczonego dla kuli tunelu. Pora wracać do

TORVUS BOG

Uderzaj do [Great Bridge], gdzie skanując szmaragdowy hologram możesz zdobyć mapę całej lokacji. Teraz do [Torvus Temple] - tam, na dole, wturlaj się do "organicznego"



tunelu i otwórz zielone drzwi. [Underground Transport] Zjedź windą na niższy poziom lokacji. [Hydrodynamo Station] W pierwszej kolejności dostań się do czerwonych drzwi na górze, gdzie zachowaj stan gry. Teraz wskocz na platformę znajdującą się w wodzie, z niej na centralną, otaczającą główny filar. Teraz wskocz na platformę z panelem (pod purpurowymi drzwiami) i zeskanuj go - wysunie się mostek. Dostań się do hologramu kuli w centralnej części, zostaniesz wystrzelony na górę. Teraz możesz się już dostać do purpurowych drzwi, przy okazji zgarniając Missile Expansion #17 [Training Chamber]. O, Dark Samus ma się dobrze. Wskocz do wody rozprawiając się z pływającymi tu monstrami (rakieta w pysk, gdy będą atakować). Manipulując boostem w spinnerze ułóż czerwony układ. Teraz przetocz się tamtędy w postaci kuli do [Transit Tunnel East], skąd szybko przedostaniesz się do [Catacombs]. Wskocz do wody i po platformach z prawej dostań się do czarnych drzwi, wróćisz do [Hydrodynamo Station]. Wyjdziesz obok panelu, który



zeskanuj. Udaj się zasave'ować grę, po czym wróć do [Training Chamber] i tym razem przesuń kolo tak, by utworzyć niebieską ścieżkę. Dostaniesz się nią (po turlaniu przez tunel) do [Gathering Hall]. Wskocz do wody, załatw jedynego oponenta i strzel Dark Beamem w spód obu platform. Wyjdź na brzeg i przeskocz teraz po nich do slotu, w którym użyj bomby. Odsłoni to portal, który aktywuj i wejdź doń.

DARK TORVUS BOG

Olej przeciwników i dostań się na platformę z laserem - jest w tym samym miejscu co w "normalnym" świecie, tyle że teraz możesz tam użyć spinnera. Przesuń go na ścianę, po czym wróć z powrotem do

TORVUS BOG

Raz jeszcze odwróć platformy i przedzi... po nich do Kinetic Orb Cannon, które wy... Cię pod białe drzwi. Wróć do [Hydrodyn... Station] - wyjdziesz obok panelu, który... Odsłoni się dostęp do drzwi na samym ... zbiornika. Teraz nie będziesz w stanie d... do save'a, zeskocz więc na dół i otwórz ... drzwi. Mozolna wędrówka zaprowadzi ... [Main Hydrochamber].

■ **Nagroda: GRAVITY BOOST**

Znacznie lepiej, prawda? Lepsza widoc... przede wszystkim swobodniejsze porus... się pod wodą. Szybko przyjdzie Ci prze... nową umiejętność w trudnych warunkach.

■ BOSS: Alpha Blogg

Ciężki orzech do zgryzienia, głównie ze... na wymagany timing - może więc być ... rozwalisz drania bez najmniejszych pro... pod warunkiem, że będziesz wiedział, ... atakować. Gość ma dwa ataki - trzy, ... (których łatwo uniknąć, ale jeśli któryś C... chwilowo przeszkodzi Ci w oddawaniu ... strzałów) i szarża. Swoją ofensywę prz... właśnie na wypadek tej drugiej. Używa ... Super Missiles (a jeśli się skończą - En... Mając naładowany Charge Beam, nacis... w momencie, gdy gość otworzy szczęk... rakiety mają opóźnienie, ale tak wystrz... mają największe szanse zrobić Alpha Bl... krzywdę. Zaraz po strzale strafe'uj na l... (najlepiej poruszaj się pod ścianą - gdy ... unikniesz szarży, rywal zaklinuje się na ... moment). Gdy pierwszy raz wyczujesz ... odpowiedni moment, powinno być z gór...

Użyj Gravity Boost, by po półce przy ... kolejnych platformach dostać się na górę ... [Hydrodynamo Shaft] Nieopodal wejścia ... znajduje się obracający się mechanizm - ... użyciem Gravity Boost wejdź na górę i ... portalu - w Dark Torvus Bog będziesz ... chwilę, zgarnij tylko DARK TEMPLE KEY ... wracaj. Wróć do [Hydrodynamo Station] i ... się na górę, by zasave'ować. Idź do [Cata... i znajdź pod wodą slot dla Morph Ball; ... teraz będziesz mógł się dostać dzięki Gra... Boost. Detonacja bomby obniży pierdolo... wokół portalu, z którego skorzystaj.

DARK TORVUS BOG

[Dungeon] Wal do drzwi na prawo, które ... zaprowadzą Cię - przez białe drzwi w ... "trzęsącym" pomieszczeniu - do [Underte... One]. Zgarnij Missile Expansion #18 i wsk... [Crypt] Aktywuj kryształ Dark Beamem. Z... piratów z dystansu i po wysuwających si... platformach dostań się do białych drzwi. ... [Undertemple Shaft] Zeskocz na dół i użyj ... pomarańczowego hologramu w filarze, by ... zostać wystrzelonym na górę. Stąd skocz ... zasave'ować grę. Wróć, zeskocz na dół, ... metalowej "klatki" i użyj slotu na kulę w ... centralnym filarze. Klatka obróci się, dając ... dostęp do drzwi. Dotrzesz nimi do [Sanctu... Chamber].

■ BOSS: Grapple Guardian

Zeskanuj drania, co pozwoli Ci zablokować ... na jego oku. Przyladuj w nie kilka razy z C... Beama, co sprowokuje Guardiana do atak... białym promieniem. Wówczas schowaj się ... świetlistym filarem - jego atak zablokuje ... kilka sekund, co wykorzystaj, by przejść za... odwlok i przywalić weń z Super Missile. ... pole go przyciąga, będziesz mógł zebrać ... przydatnych power-upów). Po strzale ot... gość stanie się nieco bardziej agresywny, ... jego strzałów, po czym wsadź mu kilka Ch... Beamów w oko. Gdy podniesie łeb w agon... szybko strafe'uj i wsadź mu Charge Beam ... Super Missile, jeśli zdążysz) w bok lub ty... Wkrótce padnie, zostawiając Ci nagrodę.

■ **Nagroda: GRAPPLE BEAM**

Wykorzystaj nowy gadżet, by wydostać ... pomieszczenia. Teraz udamy się po ... technikę - Darkburst. Jej zdobycie nie jest ... obowiązkowe, ale zakładam, że chcesz u... pełne detektywo... no i po drodze będzie ... zasobników, więc gra jest warta świeczki. ... Wróć do [Undertemple Shaft] i zasave'uj g... pomieszczeniu na górze. Teraz z użyciem ... Grapple Beam dostań się do białych drzwi, ... którymi dotrzesz do [Crypt], gdzie aktywuj... portal.

TORVUS BOG

Udaj się po Energy Tank #6, a następnie wal do centralnego pomieszczenia - [Hydrodynamo Station]. Udaj się do Save Station, a następnie do windy (oznaczona "trójkątnikiem"), która zawiezie Cię do [Torvus Temple]. Tam otwórz fioletowe drzwi, a winda zawiezie Cię do

AGON WASTES

W [Transport Center] rozbujaj się na half-pipe'ie i doskocz do portalu, którym przeniesiesz się do Dark Agon Wastes, gdzie możesz zgarnąć Missile Expansion #19. Potem zeskocz w lewo i w [Portal Site] wróć do "normalnej" wersji tej lokacji - [Portal Terminal]. Idź do [Agon Temple], stamtąd do [Mine Shaft], gdzie otwórz fioletowe drzwi. [Mining Station B] Zeskocz na dół i zeskanuj panel, ale nie używaj wytworzonego hologramu. Idź do niszy z half-pipe'em i aktywuj panel, ale również olej tymczasowo hologram. Wróć do dużego pomieszczenia i użyj bomby w alkowie - teraz masz mało czasu, więc póki śmigło się obraca wskocz do Missile Orb Cannon za half-pipe'em, a na górze aktywuj kolejny slot. Śmigło się zatrzyma, rozwalając skalę zasłaniającą portal. Dostaniesz się do niego wskakując z half-pipe'una platformę i turlając do jej końca. W Dark Agon Wastes przez szczelinę, z której wylatują "robaszki", dotrzesz do platform prowadzących do kolejnych drzwi [Duelling Range] Aktywuj portal, wracając w ten sposób do Agon Wastes, a dokładniej - [Duelling Plaza].



[Jaj]aniu za plecami, by dotrzeć do [Mining Station B], a tam znajdziesz:

RST

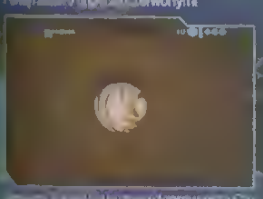
[uka] Nie nadużywaj tego strzału, bo jest [ma]mocarny (30 sztuk Dark Ammo i 5 sztuk). Teraz wróć znaną Ci już drogą (w [Transport Center] musisz dostać się na górę za pomocą half-pipe'u) do

TORVUS BOG

[Wid]ok [Great Bridge]. Stąd możesz skoczyć po [Missile Expansion #20. Idź do [Forgotten Bridge] [wy]drzwi zabijając latające rakiety, [a] [z] wału po skoczysz w lewo, do portalu.

DARK TORVUS BOG

Po [p]latformie z lewej dostań się na centralny slot i przejdź w prawo, do zielonych drzwi. [Beetle Form] Aktywuj kryształ, by podnieść [p]oziom wody, potem droga jest już prosta. [Venomous Pond] Do trzeciego DARK TEMPLE KEY dostań się dzięki Grapple Beamowi. Gdy będziesz chciał podnieść [wo]dę [s]ystemem platformy, pojawi się [Dark] Hunter [Dra]gon. Pora na kilka power-[up]ów - [Dark] Visor i wyjdź czarnymi [dr]zwiami na dole. [Portal Chamber] Zgarnij [Missile Expansion #22 (na moment przyjdzie Ci się zawitać w Torvus Bog), potem do [Torvus Bog], gdzie skieruj się do [kolejnych drzwi - za nimi leży Beam Ammo Expansion #3. Teraz wróć do [Venomous Pond] i [wsk]akuj na czerwonymi



[Wyjdź] z [wody] drzwi i [up]rowadzą Cię [do] [Dark Temple]. Stań w środku [pomieszczenia], a wszystkie klucze zostaną [zablokowane] na swoich miejscach. [Pokonasz] się na wybrany poziom. Odstrzel [wszystkie] cztery odnóża trzymające kokon za pomocą Charge Beama...

BOSS: Chykka Larva, Chykka Adult

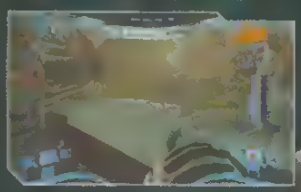
Zeskanuj przeciwniczkę, a dowiesz się, że jej słaby punkt znajduje się w okolicach żołądka. Załatw Dark Shreddery i czekaj, aż Chykka zanurkuje pod wodę. Trzymając załadowanego Light Beama obserwuj, w którym miejscu się wynurzy - gdy tylko wyskoczy w górę, wal z Lightblasta w brzuch. Od czasu do czasu potwór wejdzie na platformę, próbując Cię wciągnąć, ale stanowisz jednocześnie wymarzony cel. Zapas Light Ammo uzupełniaj eliminując Dark Shreddery z użyciem Dark Beama. Gdy Larva padnie, czeka Cię pojedynek z dorosłą Chykką. Przeskakuj nad jej atakami i wal z pojedynczych strzałów Power Beamem. Gdy stwór zostanie ogłuszony (zostaniesz o tym powiadomiony skrzekiem), szybko przeskocz z użyciem Grapple Beama na sąsiednią platformę - na prawą lub lewą, ważne, byś znalazł się z tyłu Chykki! Wówczas użyj Seeker Missile, namierzając serią rakiet cztery punkty na skrzydłach przeciwniczki. Dwa takie ataki pośla Chykkę do wody, przyjmie jednak kolejną formę - Dark Chykka. Jej odwłok napęczniejsze i to jest właśnie Twój cel - wal weń z Lightblasta. Amunicję do tej fuzji uzupełniaj rozwalając małe Chykingi. W końcu odwłok wróci do normalnych rozmiarów i to znak, że Chykka wróciła do poprzedniej strategii. Ma jednak nowy atak - uderza w Ciebie z rozpędu, więc gdy tylko zobaczysz, że cofa się do tyłu, ewakuuj się na sąsiednią platformę. Prowadź ostrzał Power Beamem i gdy tylko usłyszysz skrzek, powtórz manewr ze skokiem i namierzaniem skrzydeł Seeker Missile. Na końcu stwór raz jeszcze przyjmie formę Dark Chykka, znów mając w zanadrzu nowe triki - poza atakiem z rozpędu, tym razem zatapia na kilka sekund platformy (musisz zatem czekać aż się pojawią, choć bujanie się na linie jest ryzykowne). Możliwe jednak, że nie pozwolisz jej na poplay, szybko uderzając kilka razy z Lightblasta. Uff, cóż za walka!

Nagroda: DARK VISOR

Wykorzystaj nowy wizjer, by zobaczyć w Dark Aether platformy, po których przejdź do pomieszczenia na górze. [Dark Torvus Energy Controller] Jak już Samus wyssie energię, wróć do [Dark Torvus Temple]. Użyj windy pośrodku, na dole możesz zgarnąć Energy Tank #7. Wróć do [Venomous Pond] i zasave'uj grę, a następnie wróć do [Dark Forgotten Bridge] i przez portal do

TORVUS BOG

Udaj się do [Torvus Energy Controller], a stamtąd, po cut-scence, do [Torvus Lagoon].



Zabierz Missile Expansion #23 i zasave'uj grę. Teraz prostą drogą udaj się do

TEMPLE GROUNDS

[Path of Eyes] Tu zgarnij Energy Tank #8, potem idź do [Meeting Grounds] i wjedź windą w [Temple Transport C] do

GREAT TEMPLE

Wjedź na górę, do [Main Energy Controller], gdzie poznasz wyłącznie dotyczące umiejscowienia kolejnej świątyni. Potem wróć do [Temple Sanctuary] i zaskanuj szmaragdowy hologram [Transport A Access]. Przywłaszcz sobie Missile Expansion #24 i przez pobliską windę wróć do

TEMPLE GROUNDS

Przejdź do [Sacred Bridge]. Nie skacz na dół, lecz zrób użytek z Dark Visora i obczaj pięć punktów na mgle naprzeciwko. Namierz je za pomocą Seeker Missile, a otworzy się przejście. [GFMC Compound] Weź Missile Expansion #25. Zeskanuj hologram typu



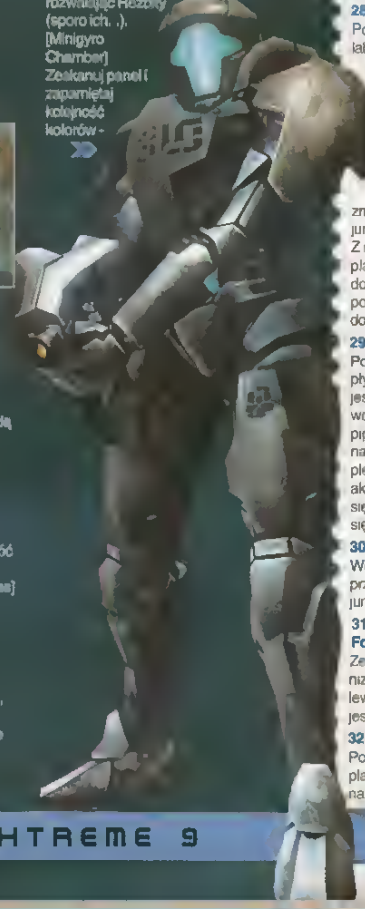
Emerald i wal przed siebie, dotrzesz do

SANCTUARY FORTRESS

[Temple Transport Access] Po załatwieniu dzieł zeskanuj panel, a dostaniesz się do dalszej części korytarza. Na taśmie po prawej zobaczysz masę Serenity Class Drone - rozwalenie ich to łatwy sposób na zdobycie energii i rakiet. Na końcu użyj spinnera i już jesteś w [Sanctuary Entrance] Czeka Cię starcie z gromadą pratów. Sprawdzi się tu Super Missile (tylko nie wal nimi w tych z pomarańczowymi tarczami - poczekaj, aż je schowają). Po zwycięstwie idź białymi drzwiami, aż do [Reactor Access] Przejdź w Dark Visor i namierz Seeker Missile 5 punktów u góry. Pojawi się Rezbit, upierdliwy koleś. Unikaj strzałów, bowiem zawieszą Ci one chwilowo system (szybko zrebootuj za pomocą kombinacji L+R+B) Skontruj naładowanym Entanglerem (plus poprawka rakietą), rozwalając drania, po czym przejdź do [Reactor Core]. I znów nowy przeciwnik -



Quad MB. Zmień się w kulę i gdy tylko Quad zacznie wrować wokół własnej osi, przywal mu z boosta. Pojawi się pod nim czerwone światło, gdzie szybko posiew kilka bomb. Gdy wybuchnie, pojawi się Quad CM, którego pozbaw złudzeń Light Beamem (gdy świeci na purporowo), Dark Beamem (gdy świeci na biało) lub Super Missile (gdy nie świaci w ogóle). Uff! Za drzwiami po prawej znajdziesz Save Station. Teraz wróć do reaktora i w jego centralnej części pnij się w górę po platformach do niebieskich drzwi, rozwalając Rezbity (sporo ich...). [Minigyro Chamber] Zeskanuj panel i zapamiętaj kolejność kolorów -



PRZEDMIOTY DO ZEBRANIA

18. [Undertransit One] - Dark Torvus Bog
Gdy dolecisz do głównej części tunelu, opadnij na sam dół, potem przejdź przez centralną część i opadnij z drugiej strony. Będąc na samym dole przesuń się w prawo, możliwie blisko Safe Zone'e, po czym wskocz bomb jumpem, korygując kierunek w lewo - wpadniesz do rury wyżej. Stamtąd dostań się bomb jumpem do rury wyżej, korygując kierunek w prawo - zasobnik jest Twój.

19. [Crossroads] - Dark Agon Wastes
W [Transport Center] na terenie Agon Wastes rozpędz się po half-pipe'ie i doskocz do portalu. Przeniesie Cię on w mrok, a zasobnik będzie o krok (hyhy).

20. [Path of Roots] - Torvus Bog
Zaczep Grapple Beamem o hak w górze i przefruń po item

21. [Abandoned Worksite] Torvus Bog
Wskocz do pierwszej sadzawki, a będąc w niej zaczep się Grapple Beamem (musisz podskoczyć) i doleć po zasobnik

22. [Portal Chamber] - Torvus Bog
By dotrzeć do części pomieszczenia z zasobnikiem, musisz dojść do [Portal Chamber], tyle że w Dark Torvus Bog - wówczas po skałach dostaniesz się do portalu, który przeniesie Cię do "normalnego" świata, gdzie znajdziesz rakiety.

23. [Torvus Lagoon] - Torvus Bog
Po zdobyciu Gravity Boost idąc od strony [Path of Roots] skręć w prawo. Za czerwonymi "parzydełkami" na dnie podskoc do niszy, by zgarnąć zasobnik.

24. [Transport A Access] - Great Temple
Możesz się tam dostać z [Temple Sanctuary] po zeskanowaniu hologramu typu Emerald lub przez windę w [Sacred Path]. Wysadź bombą fragment muru na prawo od Save Station - rakiety leżą na dole pomieszczenia.

25. [GFMC Compound] - Temple Grounds
Po zdobyciu Space Jump Boots dostań się na platformę obok żółtych drzwi i z niej doskocz na statek. Zasobnik znajdziesz w jego tyłach

26. [Hazing Cliff] - Ing Hive
Do pomieszczenia dotrzesz przez niebieskie drzwi w [Culling Chamber]. Dark Tallon Metroida załatw kombinacją Entangler plus rakieta, a Dark Diligence Drone - Lightburstem. Upgrado lezy za drugim z nich

27. [Dynemo Works] - Sanctuary Fortress
Po walce ze Spider Guardianem - cofając się z ostatniej areny walki przy połączeniu z trzecim pokojem u góry brakuje jednej platformy - dostań się tamtędy bomb jumpem i zgarnij rakiety

28. [Hall of Combat Mastery] - Sanctuary Fortress
Po walce ze Spider Guardianem - musisz przebyć labirynt, do którego dostaniesz się po Spider Ball Tracku. Wejdź tam. Na dole platforma przewiezie Cię w lewo, wskocz bomb jumpem na wyższe pięterko i aktywuj slot, który zmieni kierunek taśmy. Teraz suń w prawo uważając na ogień. Po chwili czeka Cię irytujące pomieszczenie z trzema platformami - z tej ostatniej na górze sturlej się w lewo, do... kolejnych platform. Uwaga na Phazon! Gdy pierwsza platforma znajdzie się dokładnie pod drugą, wskocz bomb jumpem i zaczep się Spider Ballem na tej górnej. Z niej z kolei zeskocz pionowo w dół na niższą platformę, z której - gdy przesunie się w lewo - doskocz bomb jumpem do Spider Ball Tracka. Teraz po zaweszonych po sufitach szynach - zasobnik jest dobrze widoczny, zgarnij go.

29. [Gathering Hall] - Torvus Bog
Po zdobyciu Power Bomb - użyj takowej na szklanej płycie pod wodą (w miejscu pęknięcia), a po chwili jeszcze jednej w pokrywie Denzium, dzięki czemu woda w basenie zniknie. Teraz rozbujaj się na half-pipe'ie i wskocz na Spider Ball Track. Bomb jumpuj na wyższe szyny, stąd boostem na obracającą się platformę, a z niej - znów boostem - do slotu, który aktywuj. Powtórz to samo z drugiej strony, a odkryje się pokrywa dotąd zasłaniająca zasobnik. Dostaniesz się do niego po wysuniętej platformie

30. [Main Research] - Sanctuary Fortress
Wejdź po Spider Ball Track, do zasobnika przedostaniesz się pokonując labirynt (używaj bomb jumpów, boost się nie przyda)

31. [Central Area Transport West] - Sanctuary Fortress
Ze szczytu pomieszczenia zeskocz na platformę niżej. Są tam trzy dziury dla kuli - sturlaj się tą z lewej, niżej wybierz prawą odnogę, jeszcze niżej raz jeszcze prawą. Rakiety są Twoje

32. [Aerial Training Site] - Ing Hive
Po zdobyciu Screw Attack - przedostań się na platformę w pobliżu portalu i dostań się wall jumpami na górę po wiedomych ścianach

POWER BOMBS EXPANSIONS

1. [Sanctuary Entrance] - Sanctuary Fortress
Rozwal Power Bomb szybę z Denzium na lewo od białych drzwi. Wjedź na górę, zeskanuj panel - uaktywni się Kinetic Orb Cannon. Wystrzel się z niego i wjedź po szynach na górę, gdzie pobaw się działkiem. Strzel w skałę między dwiema niebieskimi szybami (nieco powyżej ich poziomu), a odkryjesz znajdujące się tam pomieszczenie. Teraz odwróć działko w drugą stronę i rozwal widoczną popękaną strukturę. Trzeci strzał skieruj w prawy dolny róg tej budowli, na prawo od drzwi (we wszystkich przypadkach powinieneś usłyszeć charakterystyczny dźwięk). Teraz udaj się właśnie tam, a znajdziesz ukryty dotąd Spider Ball Track. Przesuwaj się po nim (i przeskakując na inne szyny boostem) dotrzesz do Kinetic Orb Cannon, który przerzuci Cię wprost do Power Bomb

2. [Transit Station] - Sanctuary Fortress
Wysadź za pomocą Power Bomb szybę z Denzium, a będziesz mógł skorzystać z portalu. W Ing Hive spędzisz niewiele czasu - rozwal Dark Ingsmashera (metoda tak samo jak w przypadku zwykłych zakapiorów), a potem przez portal do normalnego świata. Znów w [Transit Station] w postaci kuli przemknij do pomieszczenia obok, gdzie po raz kolejny skorzystaj z portalu. Po Spider Ball Track dostań się do sąsiedniego pokoju, znów portal. Teraz wpakuj się na szyny na ich końcu znajdziesz zasobnik

3. [Main Gyro Chamber] - Sanctuary Fortress
Po tym, jak zjedziesz windą na sam dół, zobaczysz system Echo Kay Beam i drzwi. Włącz Echo Visor i strzelaj z Annihilator Beam kolejno w słupek najbliżej drzwi, słupek najdalej od drzwi, dwukrotnie w słupek pośrodku. Drzwi otworzą się, a Kinetic Orb Cannon wystrzeli Cię w sferę wewnątrz której znajdziesz zasobnik.

4. [Sandcanyon] - Agon Westes
Do tej lokacji dostaniesz się z [Ventilation Area A]. Nie korzystaj z działka, tylko doskocz za pomocą Screw Attack do centralnej platformy, tam przy skale postaw Power Bomb - zasobnik jest Twój

5. [Dynamo Chamber] - Temple Grounds
Wysadź Power Bomb kratę, a potem skruszoną skałę w środku przejścia

6. [Putrid Alcove] - Dark Torvus Bog
Przejdź w mrok przez portal w [Meditation Vista] w Torvus Bog, a następnie dotrzyj do [Dark Forgotten Bridge], gdzie otwórz żółte drzwi Power Bomb. W pomieszczeniu raz jeszcze użyj Power Bomb na ścianie z prawej

7. [Great Bridge] - Torvus Bog
Dostań się na most i wysadź fragment skały na jego końcu. Odblokowany tunel doprowadzi Cię do zasobnika.

8. [Feeding Pit] - Dark Agon Wastes
Mając Light Suit wskocz do basenu z czarną mazią i odszukaj zasobnik w niecce mniej więcej pomiędzy dwiema parami białych drzwi

Amber, Cobalt, Crimson, Emerald. Jako Morph Ball wturlaj się do tunelu i stawiaj bomby kolejno w slotach: pomarańczowym, niebieskim, czerwonym i zielonym. Teraz zastopowanie pierścienie ułożą tunel, którym przedostaniesz się do kolejnej lokacji: [Hall of Combat Mastery]. Aktywuj portal na końcu korytarza i wejdź w niego

ING HIVE

[Culling Chamber] Uderz do znajdujących się tuż obok niebieskich drzwi, by zdobyć Missile Expansion #25, potem do czarnych drzwi. Windą dotrzesz do [Hive Dynamo Works]. Rozwal ptaszki i przefrunąwszy z Grapple Beamem na drugą stronę. Odwróć się, włącz Dark Visor i nad platformą, z której skakałeś, namierz 5 punktów, wysadzając je Seeker Missile. To odblokuje pobliski portal, z którego skorzystaj

SANCTUARY FORTRESS

[Dynamo Works] Wyjdź przez znajdujące się tuż obok czarne drzwi. [Dynamo Access] Włocz się Morph Ball pod podłogę - przeskakdajki rozwal bombami (same je połkną) - i dotrzyj do drzwi. [Main Gyro Chamber] Skręć w prawo i w postaci kuli przebądź tunel, aż do slotu, który aktywuj. Na szybie pojawią się trzy linie, w każdej z nich znajdują się trzy kolorowe punkty. Musisz ułożyć linie tak, żeby w każdej znajdowały się trzy punkty tego samego koloru. Dokonujesz tego strzelając w cztery "kropki" pomiędzy punktami. Strzelaj kolejno w: lewy górny, prawy górny, lewy dolny, prawy dolny. Poprawne ułożenie wysunie kolejny slot, który aktywuj bombą - zewnętrzny pierścień zatrzyma się. Otwórz czerwone drzwi i zasave'uj grę (to ostatni save przed bossem!). Teraz wróć, cofnij się do środkowego pomieszczenia i wejdź na zatrzymany zewnętrzny pierścień. Przejdź na drugą stronę i tunelem dla kuli dostań się do spinnera, w którym użyj boosta. Otworzy się jeden z wachlarzy bramy, ale nie idź tam, tylko zeskanuj pobliski panel, odblokowując w ten sposób windę. Na górze otwórz niebieskie drzwi. [Temple Access] Rozwal znanego Ci już paskuda i przyj dalej. [Sanctuary Temple] Zeskocz na dół, a paskudy przyjmą formę Dark. Walcz lub zlekceważ, po czym dostań się do niebieskich drzwi po platformach (i w kilku miejscach używając Grapple Beam). Za nimi użyj windy. [Sanctuary Energy Controller] Zeskanuj holoprojektor, a ujrzysz scenkę, po której będziesz mógł skanować hologramy typu Cobalt. Wróć do [Sanctuary Temple] i zeskanuj kobaltowy hologram po prawej. [Workers Path] Doskocz na trzecią platformę z prawej, odwróć się i zeskanuj panel znajdujący się pod drugą platformą - aktywuje on Kinetic Orb Cannon, który wystrzeli Cię na drugą stronę. Tam aktywuj panel pod najbliższą platformą, ale nie korzystaj z niego, tylko przeskocz po platformach do pobliskich drzwi [Dynamo Works]. Zeskanuj śmigającego za szybą Spider Guardiana i wturlaj się do tunelu...

BOSS: Spider Guardian

Walka składa się z kilku faz. W pierwszej widzisz swojego rywala poruszającego się po szynach wzdłuż umiejscowionego centralnie kwadratu - przeskocz bomb jumpami na górę, poruszając się z lewej strony układu. Nie możesz znajdować się w pobliżu szyn, bo Guardian Cię porazi! Potem dostań się do prawej części układu. Znajduje się tam bomb slot, ale póki co nie możesz go uruchomić. Przesuń się w lewo, do szyn, i postaw bombę w momencie, gdy przeciwnik będzie się zbliżał, po czym szybko przesuń się w prawo. Gdy zostanie ogłuszony, popraw jeszcze bombami. Slot włączy się, wówczas postaw w nim bombę. Guardian zostanie "wyssany" przez nowo otwarty tunel, idź więc w jego ślady. Znć na dół half-pipe'u i rozpędź się na nim wyskakując na platformę z prawej (uważając przy tym, by nie zderzyć się z przeciwnikiem). Teraz, gdy Guardian będzie przesuwał się w prawo, zeskocz z prawej platformy w dół, na half-pipe, stawiając po drodze (koniecznie na szynach!) trzy bomby. Jeśli dobrze trafiłeś czasowo, boss zostanie ogłuszony i zmieni kolor. Powtórz manewr (możesz stawiać bomby nie wchodząc na platformę, a bujając się na half-pipe'ie do szyn, ale to bardziej ryzykowne), aż charakterystyczny dźwięk oznajmi Ci, że slot został odblokowany. Dostań się więc na platformę z lewej, z niej w prawo i do slotu, gdzie postaw bombę. Guardian zostanie zassany do kolejnego labiryntu, idź za nim.

Kolejny half-pipe. Dostań się na samą górę z jego lewej strony. Przesuń się lekko w prawo, tuż nad przepaść. Gdy Guardian na swoich torach będzie tuż pod platformą, na której się znajdujesz (z jej lewej strony), zeskocz w dół, stawiając trzy bomby jedna po drugiej. W ten sposób powinieneś ogłuszyć drania. Powtórz manewr, a aktywuje się slot. Pamiętaj, że masz niewiele czasu. Ponownie wskocz na samą górę platformy. Odczekaj, aż Guardian dotrze do prawej górnej części szyny, po czym szybko spadnij przed niego. Turlaj się w lewo, w dół (uściślijmy: układ jest taki, że Ty przesuwasz się po platformach w dół, a Guardiana masz za sobą) i w prawo do platformy (z rozpędem, inaczej tam nie doskoczysz!). Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, na tej samej płaszczyźnie po lewej znajduje się aktywny slot. Przytrzymaj boosta i puść go trzymając lewo, a doskoczysz do slotu, gdzie aktywuj bombę. Zaliczyłeś kolejny labirynt! Dostań się raz jeszcze na górną platformę i sun w prawo. Skrzynie rozwal bombami, zgarniając power-upy. Teraz sturlaj się na dół i wyczekaj, by zobaczyć miejsce, gdzie kończy się trasa Guardiana. Idź w lewo i tymczasowo schowaj się przed Guardianem. Musisz go zmienić w "zielonego" w momencie, gdy będzie w prawej części swojej marszruty. Wtedy szybko gnaj w lewo i wskocz do najniższego bomb slotu (nie używaj zoomu, całościowy widok jest znacznie bardziej przydatny). W międzyczasie Guardian się ocknie, możesz więc go jakoś po drodze raz jeszcze obezwładnić, ale liczy się czas - przejdź na pierwsze "piętro" z prawej i stamtąd dostań się do drugiego slotu, tego w prawym górnym rogu. Boss znów zmieni kierunek poruszania się - potraktuj go bombami, jeśli zajdzie potrzeba, ale musisz szybko dostać się do ostatniego slotu, w lewym górnym rogu. Gdy Ci się to uda, walka ostatecznie zakończy się. Pamiętaj, że w ostatnim labiryncie liczy się czas - sloty muszą zostać włączone jeden po drugim.

Przedostań się przez tunel po nową umiejętność.

Nagroda: SPIDER BALL

Żółtych drzwi na razie nie możesz otworzyć, cofnij się więc (używając Spider Balla). Między labiryntem, w którym jesteś obecnie, a tym poprzednim, brakuje platformy u góry - wykorzystaj to, dostając się na górę bomb jumpem. Zgarniesz Missile Expansion #27, a jednocześnie znajdziesz skrót, dzięki któremu dostaniesz się do głównego pomieszczenia. Tu użyj Spider Balla, by dostać się do windy, która zaprowadzi Cię do [Hall of Combat Mastery]. Zeskanuj hologram i Spider Ball Trackiem dostań się do dalszej części korytarza. Tu jeszcze jeden Spider Ball Track, który doprowadzi Cię do Missile Expansion #28. Olej Ingsmashera i wróć do [Reactor Core]. W pierwszej kolejności wróć do Save Station, bo już dawno nie zachowywaliśmy stanu gry. Możesz uderzyć po Energy Tank #9, możesz też zabrać mapę lokacji zza kobaltowego hologramu. Pora wracać! Idź do [Sanctuary Entrance], gdzie zobaczysz Dark Samus demolującą most. Ale nic to, wszak mamy Spider Ball. Track jest na lewo od wejścia, po drodze przyjdzie Ci użyć skoku z boostem (by przedostać się na przeciwległe szyny) i bomb jumpa (by dostać się na tor zawieszony wyżej). Teraz duuużo bezproduktywnego marszu - po powrocie do Temple Grounds skieruj się do Great Temple, a tam do [Temple Transport C]. Wyjdziesz w [Meeting Grounds], skąd prosta droga do [Transport to Torvus Bog]

TORVUS BOG

Skieruj się do [Torvus Temple] i zjedź windą w [Underground Transport]. W [Hydrodynamo Station] zasave'uj grę, bo za moment czeka nas



starcie z bossem! Zejdź do [Main Hydrochamber], tam gdzie walczyłeś z Alpha Blogiem. Zeskocz na dół i idź na drugi koniec komnaty - znajdziesz tam szyny, po których wjedź Spider Ball. Na górze aktywuj portal, po czym zeskocz na dół.

BOSS: Power Bomb Guardian

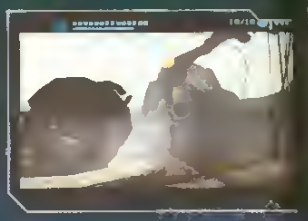
W końcu łatwa i przyjemna walka. Twoim zadaniem jest aktywowanie czterech slotów na ścianie, do których dostaniesz się po szynach. Guardian nie jest Ci wielkiej krzywdy, co najwyżej strąci ze szyny bombą. Wykorzystuj boosta i bomb jumps, by przedostawać się z jednego tracka na drugi, kolejność wysadzania bomb w slotach jest dowolna.

Nagroda: POWER BOMB

Po trofeum wpełzaj po szynach. Mozesz teraz otwierać żółte drzwi, z czego skorzystaj na górze. Teraz udamy się po strzał przypominający Dark, tyle że dla jasnej strony mocy - Sunburst. Jego zdobycie nie jest obowiązkowe, ale zakładam, że masz ochotę wycisnąć z tej gry wszystko:) Nowy drodze zgarniemy kilka power-upów. Przez [Undertemple Shaft] dotrzyj do [Crypt], gdzie się portal z powrotem do Torvus Bog. [Gathering Hall] Udaj się po Missile Expansion #29, a następnie [Hydrodynamo Station]. Jeśli chcesz, zachowaj gry, a następnie wjedź windą (żółty trójkącik) na wyższy poziom. [Underground Transport] Wjedź przed siebie, aż do [Transport to Temple Ground

TEMPLE GROUNDS

Przejdź kawałek do [Windchamber Gateway]. W



Orb Cannon przerzuci Cię na drugą stronę, gdzie otwórz żółte drzwi. [Grand Windchamber] klap na stroną natkniesz się na portal, aktywuj go

SKY TEMPLE GROUNDS

[Ing Windchamber] Aktywuj najbliższy spinner-platforma przesunie się i zmieni kolor (na jaki jest trudno sprecyzować), a na froncie będzie się znajdował purpurowy punkt. Wskocz do pobliskiego Kinetic Orb Cannon i aktywuj znajdujący się tam spinner (olbrzymi pierścień znów musi przybrać jasny kolor). Dostań się jeszcze do dwóch spinnerów (poruszając się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara), potem z platformy nieopodal portalu namierz Seeker Missile cztery punkty na segmentach i wystrzel, a podniosą się ramiona filaru. Teraz powtórz czynność tyle że przestawiając segmenty na niebieski kolor, na końcu raz jeszcze traktując cztery punkty Seeker Missile. Wskocz do portalu.

TEMPLE GROUNDS

[Grand Windchamber] Teraz po wysuniętych ramionach będziesz mógł podróżować z użyciem Grapple Beama. Dostań się do platformy z jedynym tu Kinetic Orb Cannonem i wystrzel się z niego na szczyt filaru. Znajdziesz tu:

Nagroda: SUPER MISSILE

Pokonaj piratów (nabyty strzał sprawdzi się doskonale, ale zżera masę amunicji), po czym przejdź do tunelu z drugiej strony lokacji. Przez [GFMC Compound] dotrzyj do windy w [Transport Sanctuary Fortress], która zawiezie Cię do

SANCTUARY FORTRESS

Idź do [Sanctuary Entrance] i przedostań się na drugą stronę po Spider Ball Trackach. Zanim otworzysz drzwi, warto zainteresować się Power Bomb #1. W [Reactor Access] naprzeciwko Ciebie stanie Ingemecher. Zastosuj znaną już metodę (gdy świeci na czerwono, walw kule Light Beamem, gdy na żółto - walcz Dark Beamem, gdy nie świeci - rakietami). Po pokonaniu drugiego zakapiora uderzaj do kolejnego pomieszczenia, gdzie zasave'uj, a potem wskocz na samą górę reaktora. I dalej, aż do [Central Area Transport East]. Na górnym poziomie idź do [Main Gyro Chamber] (save). Pozycją wyjściową są drzwi - wjedź na górę drugą windą z lewej. Power Bomb pod zbiornikami wykonanymi z Denzium (te, które świecą na Scan Visorze). Gdy zostaną wysadzone, pojawi się slot, który aktywuj. Pojawi się znana Ci już układanka - strzel trzykrotnie w lewy dolny punkt, dwukrotnie w lewy górny, a na końcu dwukrotnie w prawy dolny - trzy kolorowe pierścienie wysuną kolejny slot, który aktywuj bombą. Pierścienie zatrzymą się w przechylonej pozycji. Zjedź na dół,

przejdź do pomieszczenia bez szyby, wejdź na pierścień, a na ten przechylony wjedź Spider Ball. Gdy dojeżdżasz do pękniętej szyby, wbij się w nią boostem - trafisz do salki z żółtymi drzwiami. [Checkpoint Station] Kolejne spotkanie z Dark Samus. Przejdź przez kolejne korytarze (uzupełnij amunicję rozwalając kontenery), a dojdziesz do potyczki.

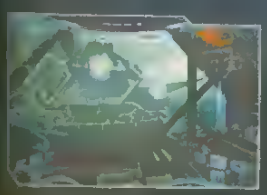
BOSS: Dark Samus (2)

Pierwsza faza walki rozegra się w windzie. Metoda walki jest podobna jak ostatnim razem, tyle że teraz możesz użyć potężniejszych środków. Wal z Power Beama, a gdy przeciwniczka stanie przygotowując atak, uderz z Super Missile, zeszt potem odskakując na bok. Gdy Dark Samus zniknie Ci z pola widzenia, przejdź na Dark Visor. Pamiętaj, że nie możesz jej trafić, gdy otacza ją niebieska poświata. Potem znów stanie się widoczna, atakując boostem - przejdź na Dark Beam, e gdy skończy się amunicja, wróć do rakiet. Dark Samus nie zada Ci wielkiej krzywdy - będź cierpliwy i wytrwały.

Po walce wyskocz przez rozbitą szybę i przejdź po cokole otaczającego budynek do portalu, który aktywuj. W mrocznej części przejdź po gzymsie, wejdź na Spider Ball Track i opuść się do głównej sali. Znajdź spinner i użyj tam boosta, e kolejne szyny się pojawią. Przejdź po nich do końca, stamtąd boostuj na platformę pod ścianą. Z niej bez problemu doskoczysz na centralną platformę z Ball Zone oraz portalem, który przeniesie Cię do innej rzeczywistości. Tam skocz [illegible], a zgarniesz:

■ Nagroda: ECHO VISOR

Nowy wizjer pozwoli Ci "widzieć" dźwięki. Przełącz urządzenie znajdując w pokoju trzy źródła dźwięku i trafiając je Charge Beamem - odblokuje to windę, którą zjedziesz na dół. W [Checkpoint Station] zostaną zablokowane drzwi - poradź sobie z tym strzelając z Echo Visor w źródło dźwięku u góry. [Main Gyro Chamber] Zeskocz na sam dół, ale na razie zostaw zamknięte nowym typem blokady drzwi - wjedź windą na górę, zasave'uj grę, wróć do windy w [Dynamo Works], zjedź na odpowiedni poziom, a potem do [Hall of Combat



Masters], gdzie skręć w lewo, aby komnaty z [illegible]. Skorzystaj z niego, e przeniesiesz się do mrocznego

ING HIVE

[Dark Aether Chamber] Załatw pirata i wpakuj się na [illegible] szyny. Dotrzesz nimi do [illegible] DARK TEMPLE KEY (ściany [illegible] rozwal bombą). Wydostań się z [illegible] wróć do

SANCTUARY FORTRESS

[illegible] do [Reactor Core], gdzie Power [illegible] otwórz żółte drzwi. [Transit Station] [illegible] po Power Bomb #2, potem wyjdź [illegible] z drugiej strony pomieszczenia. [illegible] [Research] Zeskocz na dół, rozwal [illegible]. Zabierz Missile Expansion #30, po czym [illegible] pociskami w trzy źródła dźwięku (wyjdziesz w Echo Visor), co odblokuje [illegible] [Staging Area] Tu rozwal cztery Sonic Locks, potem zeskanuj odsłonięty w ten sposób panel. To z kolei podniesie platformy - [illegible] wróć przez portal wróć z [illegible] "normalności". Wjedź po [illegible] na [illegible] typową szynę i [illegible] z nim boss - [illegible]

[illegible] uderzeniu, aby unikanie laserów [illegible] przeskakiwanie na przeciwległą [illegible] szyny (boost). W ten właśnie sposób [illegible] odsłaniać czerwony punkt, który co [illegible] wydobywa się z maszyny, a na [illegible] cały cylinder (ten jednak pojawia się [illegible] w moment). Pod żadnym pozorem nie [illegible] wdół! Cardaker Class Drone odpali wyładowania elektryczne, więc gdybyś jednak zaliczył głębę, szybko bomb jumpuj na szynę. W sumie stoczysz pojedynek na trzech poziomach, przy czym każdy kolejny to coraz bardziej ograniczone poruszanie się po szynach. Po walce przejdź do kolejnego pokoju. [Central Area Transport West] Włącz Scan Visor i rozwal źródło dźwięku. Daj się wystrzelić na górę. Możesz zgarnąć Missile Expansion #31, idź dalej. [Watch Station] Przedostań się po ruchomej platformie do białych drzwi. [Watch Station Access] Zeskocz w dół, zgarnij Energy Tank #10, aktywuj panel. Używając Grapple Beam możesz teraz wrócić do Main Gyro Chamber i tam zasave'ować (ot, taki skrót). Potem uderz z powrotem do [Watch Station]. Idąc od strony białych drzwi skocz na platformę po lewej i przejdź po Spider Ball Track, opuszczając się na centralnej platformie. Działko wystrzeli Cię na kolejne szyny (w powietrzu trzymaj R!). Problemy napotkasz przy czerwonym okręgu, gdzie szyny będą się same obracać. Musisz położyć bombę nieco wcześniej, przestać stawiać opór i wystrzelić bomb jumpem w górę tuż przed okręgiem. To samo powtórz chwilę później. Sturlaj się na dół w "mozaice" tworzonej przez kilka rzędów szyn i po pojedynczej szynie u dołu dotrzesz do slotu, który aktywuj - odblokuje się portal. Teraz jedź dalej szynami, dotrzesz do tunelu, który zaprowadzi Cię do Beam Ammo #3, e potem zrzuci przed portal, z którego skorzystaj. W mrocznym Ing Hive doskocz do drzwi po prawej, e na końcu skorzystaj z portalu (jest na niższej platformie, dostań się na nią po czerwonym podeście z lewej). [Grand Abyss] Idź do drzwi na platformie nad Tobą. [Vault] Z drugiej strony niższego poziomu rdzenia znajdziesz panel, który zeskanuj. To opuści most - przez portal naprzeciwko raz jeszcze wejdź do Ing Hive. Przebądź bardzo szybko (by nie trafiła Cię gromade Dark War Wasps) po uchwytach na Grapple Beam i skorzystaj z portalu. Skacząc po platformach aktywuj cztery spinnery (odwróć każdy tuk o 180 stopni), a następnie raz jeszcze wejdź do portalu i przeñuń na drugą stronę - i znów portal. Teraz aktywuj slot przy głównym rdzeniu - voila, zdobycz jest Twoja!

■ Nagroda: SCREW ATTACK

Nowy gadżet przyda się nie tylko na rywali. Skorzystaj z niego, by pokonać w powietrzu dystans prowadzący do drzwi (po Space Jumpie musisz mierowo naciskać B, by Samus odbijała się przed siebie). To samo powtórz w [Grand Abyss]. Po powrocie do [Watch Station] zeskocz na niższy poziom (pomieszczenie z żółtym trójkącikiem widocznym na mapie). [Main Research] Wejdź w portal.

ING HIVE

Po platformach doskocz do niebieskich drzwi [Central Hive West Transport] Wykorzystaj Screw Attack i wall jumpuj na samą górę. [Aerial Training Site] Przed Tobą leży drugi DARK TEMPLE KEY. Zeskanuj panel i przedostań się za pomocą Screw Attack na platformę z lewej strony. Wejdź do portalu, przedtem zabierając jeszcze Missile Expansion #32. W "normalnym" świecie wróć do [Main Gyro Chamber] i zasave'uj, a potem do [Dynamo Works] i znów do mrocznego portalu. Tam krok do [Hive Dynamo Access] - załatw przeciwnika, włącz Echo Visor i trafi 4 punkty, co odblokuje wejście. [Hive Gyro Chamber] Wskocz na dół rozległej sali i wjedź na górę po Spider Ball Track, potem po jeszcze jednych, krótkich szynach. Teraz boost w górę, a chwilę potem w poprzek pierścienia, zgarniając tym samym trzeci DARK TEMPLE KEY. W sąsiednich pomieszczeniach znajdziesz Ammo Station (za niebieskimi drzwiami, tymi najwyżej osadzonymi) i Save Station (za czerwonymi drzwiami).

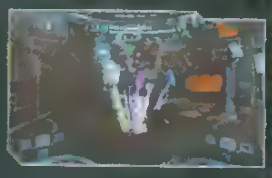
Następnie wa [illegible] Sky Temple Key (w tym pomieszczeniu [illegible] Temple Access). Po umieszczeniu w odpowiednich miejscach trzech zebranych kluczy przejdź do kolejnego pomieszczenia i zjedź windą na dół, a rozpocznie się walka.

BOSS: Quadraxis

Na dobry początek wpakuj kilka wiązek Super Missile w każde z "kolan" olbrzymiego robota, ale tylko wtedy, gdy połyskują na niebiesko (po rozwaleniu każdej z nich wturlaj się pod drania, by zebrać power-upy). Przy namierzaniu czerwonymi laserami zmieniaj się w kulę i uciekaj boostując, a gdy będziesz wysysany wirem, strzel szybko w źródło owego wysysania. Po rozwaleniu nóg zacznie się polowanie na samą głowę, która w dodatku wyśle posiłki. Odpal Echo Visor i w tym trybie namierz antenkę w centralnej części rozwalonego korpusu. Rozwal ją (najbezpieczniej będzie strafe'ować pod nogami i kręcić się w kółko), wówczas na głowie pojawią się trzy anteny. Nadal w Echo Visor rozwal po kolei każdą z nich (będziesz musiał powtarzać proces z niszczeniem antenki na korpusie), powinny wystarczyć dwie celne Super Missile. Po rozwaleniu trzeciej antenki Quadraxis przyjmie ostatnią formę. Przywal jej z dwóch Super Missile. Boss zostanie ogłuszony - obserwuj, w którą stronę dryfuje i wjedź po Spider Ball Track na odnóża, do którego będzie się zbliżał. Gdy będzie w okolicy tego odnóża, wybij się boostem - jeśli dobrze wyczułeś jego położenie, znajdziesz się na szczycie głowy. Wturlaj się do jednego ze slotów i postaw tam bombę. Teraz wystarczy, że powtórzysz ten manewr raz jeszcze.

■ Nagroda: ANNIHILATOR BEAM

Wjedź na postument i za pomocą Screw Attack dostań się do szarych drzwi naprzeciwko tych wejściowych - otwórz je za pomocą zdobytej wreszcie pukawki. Dotrzesz do [Hive Energy Controller], gdzie Samus pobawi się w elektryka. Po powrocie do Sanctuary Fortress udaj się do [Sanctuary Energy Controller], gdzie znów nastąpi scenka.



Pozostało nam zdobycie 9 kluczy do Sky Temple oraz całej reszty zasobników - to pierwsza jest obowiązkowe, a drugie tylko w przypadku, jeśli chcesz zaliczyć grę na 100% (co wiąże się z trzecim, najpełniejszym zakończeniem). Przy okazji odkryj dziewięć jeszcze lokacje (na mapie w niebieskim kolorze). O samych kluczach zostaniesz powiadomiony przy odwiedzinach w [Main Energy Controller] w Great Temple, tam też otrzymasz najlepszy kombinezon w grze - Light Suit (czyniący Cię całkowicie odpornym na właściwości Dark Aether). Na dodatek po zabraniu kostiumu będziesz mógł teleportować się do dowolnego pomieszczenia z Energy Controllerem. Radzę jednak podskoczyć do świątyni po zdobyciu Sky Temple Key #2, nie ma sensu cofanie się już teraz. Poniżej ściągawka do lokacji z dziewięcioma kluczami oraz ostatnim upgrade'em broni - granie i wertowanie opisu przepłata) śledzeniem mapy i odnoszeniem jej do wymienionych w stosownej rubryce zasobników (zasadniczo większość można zebrać po drodze). Zatem jedziemy:

SKY TEMPLE KEY #1 - [Hive Dynamo Works] - Ing Hive

Uderzaj do [Dynamo Works] - tam, gdzie toczyłeś pojedynek ze Spider Guardianem.

PRZEDMIOTY DO ZEBRANIA

33. [Sentinel's Path] - Sanctuary Fortress
Z [Watch Station] dostań się po szynach do przeciwległej części pomieszczenia. Mekanobity załatwisz namierzając Seeker Missile oba odnóża. Przed drzwiami w środku tunelu odpal Echo Visor i strzelaj w słupki Echo Key Beam za pomocą Annihiletor Beam w następującej kolejności: prawy, prawy, lewy, prawy. To otworzy drogę do przedmiotu.

34. [Temple Access] - Sanctuary Fortress
Namierz i rozwal Seeker Missile cztery czerwone punkty nad drzwiami do świątyni (po włączeniu Dark Visor). Wejdź w odblokowany w ten sposób Kinetic Orb Cannon, po wystrzeleniu na górę przejdź w Echo Visor i usuń źródło dźwięku. Teraz szybko (masz ograniczony czas) raz jeszcze daj się wystrzelić. Przez rurę spadniesz pod podłogę, gdzie znajdziesz rakiety (z powrotem wydostaniesz się aktywując pobliski spinner).

35. [Ventilation Area A] - Agon Westes
Można się tam dostać m in. od strony windy do Sanctuary Fortress. Dwoma bomb jumpami musisz dostać się po platformach na górę, tam jeszcze jednym bomb jumpem dotrzesz do kolejnego pakietu rakiet.

36. [Main Reactor] - Agon Wastes
Zjedź na niższy poziom i wjedź na ten Spider Ball Track, który nie prowadzi do drzwi na górze. Teraz po ruchomych cylindrach dostań się do pomieszczenia na samym końcu, a tam wysadź szybę na podłodze Power Bomb i zgarnij item.

37. [Sand Processing] - Agon Wastes
Rozbujaj się na half-pipe'ie i wskocz na platformę, tam bomb jumpem do tunelu. W pomieszczeniu aktywuj slot, a piasek zostanie usunięty, odsłaniając dostęp do rakiet.

38. [Storage C] - Agon Westes
Idź do [Bioenergy Production] i po rozprawieniu się z Metroidami zeskanuj pojedynczy panel po jednej ze stron pomieszczenia. To podniesie platformy do góry - dostań się po nich na szczyt i stamtąd przeskocz używając Screw Attack do zielonych drzwi, za którymi znajduje się przedmiot.

39. [Warrior's Walk] - Dark Agon Wastes
Otwórz zielone drzwi w [Battleground], by dostać się do tej lokacji. Wysadź bombą płyty tworzące podłogę, nad którymi unoszą się opary Phazonu, a potem zeskocz na dół i szybko przeturlaj się, zgarniając zasobnik.

40. [Junction Site] - Dark Agon Westes
W połowie tunelu wjedź po Spider Ball Track do slotu i aktywuj go.

41. [Mining Station A] - Agon Wastes
Na dole znajdziesz ścianę z Denzium - rozwal ją Power Bomb, po czym wejdź w odkryte w ten sposób Kinetic Orb Cannon. Wystrzel Cię ono ne Spider Ball Track, którym dostaniesz się do rakiet.

42. [Storage A] - Agon Wastes
W [Mining Station B] rozwal ścianę z Denzium - znalezisko jest za białymi drzwiami.

43. [Traneport B Access] - Great Tample
W połowie korytarza znajdziesz tunel w ścianie - przebądź go w postaci kuli.

44. [Torvus Grove] - Torvus Bog
Użyj Power Bomb między dwoma nadwątlonymi konarami drzewa, a potem skocz na półkę z rakietami.

45. [Undertemple] - Dark Torvus Bog
Dostań się na samą górę po charakterystycznych ścianach (Screw Attack + wall jumpy).

46. [Transit Tunnel South] - Torvus Bog
Otwórz Annihilator Beamem drzwi w [Catacombs] a w samym pomieszczeniu aktywuj slot na samym dole. To zmieni kierunek prądów - na wyższą skałę dostaniesz się podwójnym bomb jumpem w prądzie tuż nad Tobą. Na górze aktywuj kolejny slot, potem przesuwaj się po platformach w prawo (rozpadliny pokonując boostem), a dotrzesz do trzeciego slotu - wysadzenie w nim bomby zmieni kierunek prądu, dzięki któremu dostaniesz się do zasobnika.

47. [Training Chamber] - Torvus Bog
Z platformy przy niebieskich drzwiach doskocz Screw Attack na statuę, tam aktywuj slot. Statua przesunie się, zasobnik jest pod nią.

48. [Sanctuary Map Station] - Sanctuary Fortress
Wyposażony w Light Suit wskocz w snop światła, a trafisz do komnaty z itemem.

49. [Phazon Ground] - Sky Tempia Grounds
Po wejściu w mrok portalem w [Sacred Path] (Temple Grounds), dotrzyj do [Phazon Grounds]. Tam ze skarpy doskocz na oddaloną wnękę za pomocą Screw Attack.

50. [Wer Rituel Grounds] - Sky Temple Grounds
To pomieszczenie przylegające do [Base Access] mrocznej wersji [Hall of Eyes]. Włącz Dark Visor i rozwal Seeker Missile punkty na drzwiach - to odsłoni zasobnik.

BEAM AMMO EXPANSIONS

1. [Central Mining Station] - Agon Wastes

Wejdź w hologram działka (na tę platformę mozesz się dostać posiadając Spider Ball, lub tez przechodząc do tej lokacji z górnej platformy Command Center) i uczyń rozwałkę, demolując wiatraki, platformę naprzeciwko (pojawią się piraci, ich również sprzątnij) i słabo widoczny generator (nieco na lewo od czerwonej banery) Przejdź na lewą stronę platformy zeskocz na kładkę przy lewej ścianie (będzie opuszczona, jeśli strzelałeś w ten rejon z działka), po kolejnych platformach dostaniesz się pod czerwoną barierę. Dostań się za nią przez odsłonięte przejście z lewej (tam, gdzie stał generator) i zgarnij zasobnik.

2. [Cache A] - Dark Torvus Bog

W [Poisoned Bog] otwórz drzwi z użyciem Seeker Missile.

3. [Watch Station] - Sanctuary Fortress

Po przebyciu szyn (dokładne instrukcje znajdziesz w opisie) dotrzesz do tunelu - mniej więcej w połowie odbij korytarzem wgłąb, a znajdziesz komnatę z zasobnikiem.

4. [Profane Path] - Sky Temple Grounds

Wejdź w portal w [Sacred Path] (Temple Grounds) W mroku przejdź w Echo Visor I - patrząc w kierunku drzwi - aktywuj kolejno Annihilation Beamem panele prawy, środkowy, lewy, prawy Drzwi otworzą się, zasobnik jest w środku

Przedostań się na drugą stronę labiryntu, otwórz żółte drzwi i wejdź w portal. Przedostań się na drugą stronę po szynach i sferach. Uwaga na niewidocznego Flying Ing Cache - włącz Dark Visor, strzel w niego, potem w normalnym wizjerze zeskanuj i przywal z rakiety, zdobywając w ten sposób klucz.

SONIC BOOM - [Ing Cache] - Dark Agon Wastes
Właśnie po zdobyciu pierwszego klucza najlepiej udać się po ostatnią z funkcji Twojej spluwy. Czeka Cię wędrówka aż do [Command Center] w Agon Wastes, gdzie wejdź w portal. W mrocznym świecie idź do [Dark Oasis] i użyj Power Bomb przy ścianie z Denzium. Odkryjesz to zbiornik. Zostaw to (przyda się przy ósmym kluczu) i idź do [Phazon Site]. Tam z drugiej ruchomej platformy doskocz używając Screw Attack do szarych drzwi, które otwórz Annihilator Beam. W pokoju znajdziesz Sonic Boom.

SKY TEMPLE KEY #2 - [Battleground] - Dark Agon Wastes
Pozbądź się Warrior Ingów, odpal Dark Visor i skacz z platformy na platformę (na tę ostatnią będziesz musiał doskoczyć wykonując przy końcu skoku Screw Attack). Dojrzysz Flying Ing Cache - zapodaj mu strzał (oczywiście nadal w Dark Visor), potem jeszcze rakietkę i zgarnij klucz.

SKY TEMPLE KEY #3 - [Poisoned Bog] - Dark Torvus Bog
Musisz dysponować Light Suit, co pozwoli Ci zanurkować w czarnej cieczy. Włącz Dark Visor, namierz żywy pojemnik i rozwal go, zdobywając tym samym klucz.

SKY TEMPLE KEY #4 - [Dungeon] - Dark Torvus Bog
Zanurkuj w zbiorniku pod portalem. Napotkane tam stwory nic Ci nie zrobią, ale i Ty nie możesz się ich pozbyć. Aktywuj jednak Light Beacony, by zrobiły Ci miejsce. Na końcu znajdziesz Inga dzierżącego w sobie klucz.

SKY TEMPLE KEY #5 - [Hive Entrance] - Ing Hive



Wejdź w portal w [Hall of Combat Mastery] (Sanctuary Fortress). W [Unseen Way] przeskocz na drugą stronę za pomocą Screw Attack. [Hive Reactor] Czerwone drzwi prowadzą do Save Station, niebieskie do Ammo Station, a żółtymi dotrzesz prostą drogą do [Hive Entrance] Przebądź za Screw Attack na drugą stronę (wciskaj w powietrzu B nieco wolniej, a dolecisz dalej), po teleportacji na wyższy poziom wróć w ten sam sposób. Dark Visor, kilka strzałów i klucz jest Twój. Aha, nie wchodź czasem w czerwony promień, tylko zeskocz na dół do drzwi.

SKY TEMPLE KEY #6 - [Accursed Lake] - Sky Temple Grounds
Skorzystaj z portalu w [Temple Assembly Site] (Temple Grounds) i, już w mroku, wejdź w purpurowe drzwi. Doprowadzą Cię do jeziora - z jego drugiej strony znajdziesz Inga, załatw go w wiadomy sposób.

SKY TEMPLE KEY #7 - [Ing Reliquary] - Sky Temple Grounds
Po wejściu w mrok portalem w [Sacred Path] (Temple Grounds) znajdziesz się w [Profane Path] - przechodź przez kolejne lokacje aż do sali docelowej. Swój cel wypatrzysz tam bez problemu.

SKY TEMPLE KEY #8 - [Dark Oasis] - Dark Agon Wastes
Teraz, mając już Light Suit, wskakuj do mazi (pod warunkiem, że usunąłeś bombą skałę, o czym pisałem przy okazji zdobywania Sonic Boom - jeśli nie, uczyń to teraz). Na dnie znajdziesz strażnika kolejnego klucza.

SKY TEMPLE KEY #9 - [Defiled Shrine] - Sky Temple Grounds
Wejdź w portal w [Hall of Eyes] (Temple Grounds), w mroku idź naprzód przez zielone drzwi. Po drodze miniesz [War Ritual Grounds], gdzie znajduje się Missile Expansion #50. Idź dalej i w [Shrine Access] otwórz zielone drzwi. Strażnika klucza znajdziesz w miejscu, gdzie - w "normalnym" świecie - stoi statek.

Teraz wróć do [Shrine Access] i otwórz fioletowe drzwi. Prostą drogą dotrzesz do [Sky Temple Gateway]. Tu możesz zeskanować każdy z filarów, by poznać wskazówki dotyczące lokacji każdego klucza ..., tyle że my już mamy wszystkie z nich.) Wejdź zatem w umieszczony centralnie hologram, a odpali się cut-scenka - wszystkie klucze znajdą się na swoich miejscach. Wejdź w portal. Zasave'uj grę na wyższym poziomie i dopiero wtedy otwórz drzwi (doskocz do nich używając Screw Attack), [Sanctum Access] Dostań się na górę wall jumpami, przy czym nie zeskakuj na sam dół, tacz pierwszy skok wykonaj z podwyższenia. W [Sanctum] czeka Cię starcie z...

BOSS: Emperor Ing

Zeskanuj korpus i głowę. Musisz pozbyć się wszystkich macek - najlepiej Annihilator Beamem (przy Power Beamie zajmie to mnóstwo czasu). Same macki potrafią zrobić wiele krzywdy - uważaj zwłaszcza na generowaną przez nie sferę mocy (morphuj w kulę i pryskaj). Po wykoszeniu ostatniego odnóża na kilkanaście sekund odsłoni się oko potwora - wal weń tym, co masz najlepsze. Łatwe to nie jest, bowiem narząd chroniony jest tarczą, więc grunt to odpowiednio się ustawić... I nie dać się złapać laserowi, który na moment może Cię zneutralizować. Na strzał w oko najlepiej nadaje się Sunburst, choć baaardzo trudno dobrze nim wycelować. 5-6 strzałów z niego powinno wystarczyć, przy wyjątkowo pomyślnych wiatrach da się to zrobić w dwóch podejściach.

Następna forma Imperatora to Chrysalis. Ta kula to jeden wielki Spider Track Ball, więc wpakuj się na nią. Musisz zniszczyć 11 kraterów - czyń to zarówno zwykłymi bombami, jak i Power Bombs (tu po raz ostatni okażą się użyteczne, więc możesz zużyć wszystkie). Rozwalaj też macki, co pozwoli Ci zebrać dużo power-upów (to może się potem okazać na wagę złota). Rozwalony krater to taki, z którego wydobywa się fioletowy dym. Gdy uporasz się z tą formą, przyjdzie czas na jeszcze jedną mutację - najmocniejszego Inga, jakiemu stawiał dotąd czoła. Twoim celem jest sfera wewn „klatki-głowy". Wystrzel w nią kilka Super Missiles, a zmieni kolor. W purpurową pojedynczych wiązek Annihilator Beam - z Dark Beama (a najlepiej z Entangler pomarańczową oczywiście ponownie z Missile. Amunicję możesz uzupełnić rozwalając maleńkie ustrojstwa latające bossa. Zmasowaną ofensywę gdy pojawi się purpurowa sfera - jest naprawdę zabójczy.

Po walce zostanie Ci 8 minut, by z Dark Aether. Wejdź po platformach. Attackiem dostań się do drzwi, potem do [Sky Temple Energy Controller], w snop światła (save niestety nie dział tym jednak nie koniec atrakcji, bo pojaw

BOSS: Dark Samus (3)

Twoim sojusznikiem będzie Super Missile. Pamiętaj, że gdy przeciwniczka niebieskawą powłoką, jest nietykalna. Gdy stanie się z kolei niewidzialna, przejdź w Visor i kontynuuj naparzanie. W końcu Samus uniesie się w powietrze i znajdzie sferze Phazonu - i to jest Twoja szansa! Naładuj Power Beam, ale nie strzelaj. Sfera czekając, aż ze sfery wylecą w Twoją stronę niebieskie drobinki. Naładowany Power Beam zwabi je, a Ty będziesz mógł je wystrzelać rywalkę. W ten sposób konsekwentnie pozbawiaj ją energii, pamiętając o upływającym czasie (tego jednak nie powinien Ci zabraknąć).

Gratuluję, właśnie ukończyłeś Metroid Echoes! Zakończenie, które zobaczysz, zależy od ilości zebranych po drodze przedmiotów. Najmniej atrakcyjne zakończenie czeka Cię, jeśli zebrałeś mniej niż 74% itemów, średnie 74%-99%, najlepsze (z dodatkową w creditsach) zobaczysz po osiągnięciu 100%.





INFO - PANEL

platforma	Xbox 360
developer	Bethesda Soft.
gatunek	RPG
liczba graczy	1
czas gry	+50 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	Xbox Live
ocena w PSX EXTREME	9 (Mazzi)
ocena średnia*	94%

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

TWOJA POSTAĆ

POZIOMY DOŚWIADCZENIA

Postać w Oblivionie opisana jest przez szereg wartości, spośród których te najważniejsze podzielić możemy na dwie grupy atrybuty (attributes) oraz umiejętności (skills) Tych pierwszych jest 8, tych drugich - 21 Klasa postaci w tym systemie sprowadza się do wprowadzenia rozróżnienia na umiejętności główne (major skills) oraz pomniejsze (minor skills) Dokonuje się tego na początku gry poprzez wybór jednego z kilkunastu gotowych podziałów ewentualnie wprowadzenie własnego (tzw custom class), co polega na ręcznym wskazaniu 7 umiejętności głównych. Różnica pomiędzy major a minor skillami jest dwojaka te pierwsze rozwijają się szybciej, a także na ich wzroście oparty jest proces levelowanie się postaci w górę Oblivion jest bardzo specyficznym RPG-iem w którym wyższy poziom doświadczenia nie musi oznaczać większego komfortu gry – niekiedy jest wręcz dokładnie odwrotnie gdyż jeśli niedbale zbudujemy swoją postać i szybko pójdziemy z levelami w górę, nagle odnajdujemy się w świecie wypełnionym bandytami w szklanych i daedrycznych rynsztunkach oraz nieporównywalnie twardszym potworami Powoduje to ze o ile chcemy chwycić grę za rogi, musimy mieć nad zdobywaniem poziomów doświadczenia kontrolę



W systemie The Elder Scrolls nie ma punktów doświadczenia Wyższy poziom osiągamy przez zwiększanie umiejętności głównych Za każdym razem gdy zwiększymy sumę ich wartości o 10. otrzymujemy wiadomość, mówiącą ze powinniśmy pomedytować nad tym, czego się nauczyliśmy Kładziemy się wtedy do łóżka i budzimy się już jako postać wyższego poziomu. N[illegible] oczom [illegible]

wybrać możemy 3 atrybuty, które chcemy z tego tytułu powiększyć Na pewno kojarzysz za czasem pojawia się w nim mnożnik – x2, x3 x4, lub x5 Aby wyjaśnić jego istotę musimy wprowadzić również pojęcie „umiejętności zarządzanych" przez atrybuty

Każdy atrybut poza Szczęściem (Luck) „zarządza" trzema umiejętnościami Ów związek polega wyraźnym wpływie wartości parametru na skuteczność umiejętności – jeśli jesteśmy silniejsi automatycznie stajemy się skuteczniejsi w walce wręcz, a to dlatego ze parametr Siła (Strength) zarządza skillam Blade To jedna strona medalu Druga dotyczy właśnie mnożnika w chwili wchodzenia postaci na wyższy poziom doświadczenia Mnożnik jest to liczba wzrostów umiejętności zarządzanych przez dany atrybut podzielone przez dwa Najłatwiej jest wytłumaczyć to na konkretnym przykładzie jeśli w obrębie jednego levelu dziesięciokrotnie zwiększymy umiejętność Security w momencie awansu atrybut Zręczność (Agility) posiadać będzie mnożnik x5 – co oznacza, ze jeśli wybierzemy go jako jeden z trzech zwiększanych wzrośnie on o 5 punktów zamiast o 1 Jeśli pięciokrotnie zwiększymy umiejętność Stealth oraz pięciokrotnie Marksmanship efekt będzie taki sam gdyż wszystkie trzy umiejętności zarządzane są przez Zręczność

Wszystko to może brzmieć skomplikowanie ale w praktyce działa bardzo prosto Myśl przewodnia jest następująca dobrze zbudowane postać to taka która przy każdym poziomie doświadczenia korzysta z wysokich mnożników Przyspieszony wzrost wartości atrybutów jest nie do przecenienia gdyż powoduje że jesteśmy o to małe oczko do przodu w stosunku do reszty świata, która w końcu rozwija się i przybiera na sile razem z nami Jeśli chcemy osiągnąć wysokie mnożniki musimy rozwijać zarówno umiejętności główne jak i pomniejsze Przy dobrym rozplanowaniu treningu może nam nawet się udać osiągnąć maksymalny mnożnik dla wszystkich trzech zwiększanych przy awansie atrybutów

Aby mieć kontrolę nad wzrostem poziomów doświadczenia, w obrębie umiejętności głównych musimy mieć zarówno te często używane jak i takie w których ćwiczymy się tylko jeśli wyraźnie tego chcemy Można bez problemu grać nie używając alchemii do miksowania napojów bez machania mieczem – już nie za bardzo Jeśli więc napakujemy w 7 głównych umiejętności same te których używamy non stop, na etapie m/w 15 poziomu obudzimy się [illegible] gdyż [illegible] konsekwencje. Z drugiej strony jeśli major skillami uczynimy same

»

OPIS SZKOŁY AMERYKAŃSKIEJ

Oblivion nie jest złotą grą bardzo trudną, ale na pewno nie można odmówić jej wielkości. Wyciśnięcie wszystkich soków z tej olbrzymiej podróży to kwestia dwóch tygodni. Na następnych kilku stronach znajdziecie omówienie wszystkich miejscówek znajdujących się w tym tytule. [Czyś i Skazy]

umiejętności używane od święta, wzrost będzie bardzo powolny, a gra straci przez to nieco charakteru. Epickie questy tracą nieco swego uroku, gdy mamy przeciwko sobie śmiesznie słabych przeciwników, występujących normalnie w początkowym etapie gry (nie mówiąc o takim absurdzie bycia mistrzem Areny na 1-szym poziomie doświadczenia, co jest rzecz jasna możliwe). Powyższa rozważania powinny dać do myślenia i skłonić do obmyślenia własnej strategii kompozycji postaci oraz jej treningu. Nie ma też oczywiście co przesadzać, gdyż zbyt analityczne podejście do tej kwestii również nie jest za bardzo zdrowe i ogranicza przyjemność płynącą z gry. Wszystko w granicach rozsądku.

Pozostałe etapy tworzenia postaci – wybór rasy i znaku zodiaku – mają de facto nikły wpływ na kształt rozgrywki, toteż nie omówimy ich w tym miejscu. Zajmiemy się za to szczegółami dotyczącymi poszczególnych umiejętności, które są najważniejsze w analizie postaci od strony technicznej.

Atrybut	Umiejętność zarządzana
Strength	Blade, Bunt, Hand-to-Hand
Intelligence	Alchemy, Conjuration, Mysticism
Willpower	Alteration, Destruction, Restoration
Agility	Security, Stealth, Marksman
Speed	Acrobatics, Athletics, Light Armor
Endurance	Armorer, Block, Heavy Armor
Personality	Illusion, Mercantile, Speechcraft
Luck	-

TWOJA POSTAĆ

Atrybuty



Strength – Siła. Od niej zależy ile może udźwignąć (5 punktów udźwigu na każdy punkt Siły) oraz jak szybko wyczerpuje się twój pasek Fatigue.

Intelligence – Inteligencja. Ważny parametr dla postaci opartych na magii, gdyż określa ilość many (2 punkty Magicka na jeden punkt Inteligencji). Pamiętaj, że w trakcie głównego wątku fabularnego będziesz ją mógł też zwiększyć za pomocą Sigil Stone'ów.

Willpower – Siła woli. Od jej ilości zależy szybkość, z jaką regeneruje się twoja mana (jeśli wybrałeś znak zodiaku Atronach to masz problem z głowy, bo całkiem wyłącza on jej samoistne uzupełnianie się). Ma także wpływ na ilość punktów Fatigue.

Agility – Zręczność. Zwiększa obrażenia zadawane za pomocą łuku (zupełnie niepraktyczne), a także wpływa na ilość Fatigue oraz na większą sprawność bojową (rosnąca odporność na przewrócenie się pod siłą ciosu przeciwnika).

Speed – Szybkość. Przede wszystkim determinuje prędkość poruszania się, co jest nie bez znaczenia, choć na wartość głównie z czysto użytkowego punktu widzenia (fajniej się po prostu gra, gdy nasza postać zasuwa za aż miło).

Endurance – Wytrzymałość. Określa ilość punktów zdrowia dodawanych w momencie awansu na następny poziom doświadczenia – kluczowe, jeśli wolisz czuć się pewnie. Poza tym, zależy od niej również ilość Fatigue.

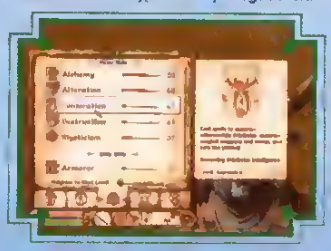
Personality – Osobowość. Im wyższy jej poziom, tym serdeczniej są do nas nastawieni wszyscy NPC (możemy to korygować używając Speechcraftu).

Luck – Szczęście. Jak to w RPG, nikt tak dokładnie nie wie, do czego służy, ale zdecydowanie lepiej jest je mieć po swojej stronie.

TWOJA POSTAĆ

Master Trainerzy

Kiedy trenerzy średniego poziomu nie mogą już podnieść wyżej naszych umiejętności (czyli wartość danego parametru przekroczyła 70), odsyłają nas do Master Trainerów. Każda z 21 umiejętności ma jednego trenera tego typu, który za odpowiednie wynagrodzenie może podnieść wartość danego skilla nawet do 100. Zazwyczaj mistrzowie ci mają specjalne życzenia, zanim zgodzą się nas trenować. Aby ich zlokalizować, zagadaj do trenera średniego poziomu w momencie, gdy nie może cię on już niczego nauczyć – na mapie zaznaczona zostanie lokalizacja jego następcy.



Acrobatics – Torbern. Znajdziesz go w Aenn's Camp na północny wschód od Cheydinhal. Nie ma on dla ciebie żadnej misji i od razu zgodzi się cię trenować.

Alchemy – Sinderion. Jest w piwnicy West Weald Inn w Skingrad. Musisz przynieść mu dwie butelki z konkretnymi winami: Tamika oraz Sunlie Brothers 399. Znajdziesz je między innymi w winnicy Castle Skingrad.

Alteration – Tooth-in-the-sea. Musisz wytrzymać przy nim 3 godziny pod wodą, posługując się do tego magią lub napojami. Argonianie są automatycznie zwolnieni z tego obowiązku (i tak [illegible] oddychać pod [illegible]).

Armorer – Gin-Wuim, właściciel sklepu The Best Defense w Imperial City Market District. Kup książkę The Armorer's Challenge w The First Edition i przeczytaj ją, po czym odpowiedz na jego pytanie mówiąc „He won the armorer's challenge".

Athletics – Rusia Bladus, zamieszkała w Anvil. Odkryj co najmniej 30 lokalizacji na mapie świata.

Blade – Alix Lencolla, jest w Faregyl Inn, na południe od Imperial City. Twój parametr Fame lub Infamy musi wynosić powyżej 20 – zwiększasz je wykonując questy (Fame wiąże się z tymi „dobrymi", a Infamy „złymi" jak te dla Dark Brotherhood).

Block – Andragil, mieszkająca w Bravil. Wytrzymaj jej ciosy przez 45 sekund. Możesz blokować albo uciekać.

Bunt – Irene Metrick, mieszkająca w Imperial City Elven Garden. Musisz mieć na koncie 50 zabitych osób – liczą się również bandyci i inni przeciwnicy, wyjąwszy oczywiście potwory.

Conjuration – Olyn Seran. Przywołaj przed nim Faded Wraithe. Najlepiej wykorzystaj do tego zwój z zaklęciem. Możesz też samodzielnie zwiększyć swe Conjuration do 75 i nauczyć się tego zaklęcia u sprzedawcy czarów w Gildii Magów w Chorrol.

Destruction – Braisa Andaren, podróżująca po bezdrożach na południe od Chorrol. Zdobądź i przynieś jej 20 Bear Peltów.

Hand-to-Hand – Helvius Cecle, mieszkający w Brumie. Przez 30 sekund atakuj go pięściami i zabierz mu w tym czasie 40% energii.

Heavy Armor – Pranal, mieszkający w Roxey Inn na północ od Imperial City. Zdobądź 4 szklanki oraz Silver Pitcher, po czym podaruj je karczmarce w Roxey Inn, Malene.

Illusion – Martina Florle, Arcane University (musisz być pełnoprawnym członkiem Gildii Magów, by się do niej dostać). Zdobądź i daj jej 10 Welkynd Stones (walają się po ruinach Ayleidów).

Light Armor – J'Bari, mieszkający w Leyawiin. Przynieś mu Elven Cuirass. Ciężko ci może być go znaleźć na niższych poziomach doświadczenia, zanim zacznie występować jako losowe wyposażenie bandytów. Zawsze jednak zdobędziesz [illegible] sztukę wykonując misję Azani Blackheart dla Gildii Wojowni[illegible].

Marksman – Alawen, Troll Candle Camp na zachód od Anvil. Przynieś jej Elven Bow. Możesz kupić go w większych sklepach uzbrojeniem w Imperial City czy Brumie.

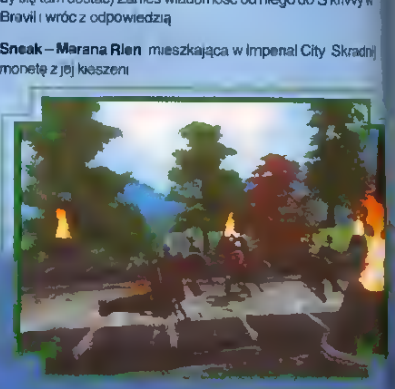
Mercantile – Palonirya, Divine Elegance w Imperial City Market District. Zbierz 10000 septimów (musisz je tylko mieć przy sobie, nie jest to zapłata za naukę).

Mysticism – Dagail, Gildia Magów w Leyawiin. Zamknij 3 bramy Oblivionu (liczą się też te z głównego wątku fabularnego).

Restoration – Oleta, kapłica w Kvatch. Wypełnij misję Battle for Castle Kvatch (opis przy okazji questów zlecanych w miastach).

Security – J'baana, Imperial City Prison (po zamkniętej stronie, dziedzińca, musisz ukraść gwardzistom klucze lub użyć wytrychów, by się tam dostać). Zanieś wiadomość od niego do S'krivvy w Bravil i wróć z odpowiedzią.

Sneak – Marana Rien, mieszkająca w Imperial City. Skradnij monetę z jej kieszeni.



Speechcraft – Tendilwe, Imperial City Temple District. Porozmawiaj ze wszystkimi żebrakami w Cyrodiil (po dwóch w każdym mieście oprócz Imperial City, jest ich pięcioro).

Umiejętności

W systemie RPG zaprojektowanym tak, jak ten z serii The Elder Scrolls, umiejętności pełną centralną rolę, czego dowiedliśmy już wcześniej. Bazowa wartość każdej umiejętności (korygowana później o premia z przedmiotów) zawiera się pomiędzy 0 a 100. Każdą z nich zwiększamy przede wszystkim przez praktykę – im więcej walczymy mieczem, tym lepsi w tym będziemy, im więcej zrobimy napojów alchemicznych, tym lepsze efekty osiągniemy itp. Poza tym, każdą umiejętność zwiększyć możemy czytając kilka określonych książek, a także płacąc trenerom za lekcje. Ci ostatni dzielą się na trzy kategorie nauczycieli: dla początkujących, dla średnio zaawansowanych oraz dla ekspertów. U pierwszych szkolić się możesz posiadając umiejętność na poziomie poniżej 40, u drugich – od 40 do 70, u ostatnich – od 70 do 100.

Acrobatics – Akrobatyka. Określa ona jak wysoko i daleko potrafisz skakać. Wyższe poziomy wtajemniczenia, poza wyraźnym zwiększeniem zasięgu skoków, dają także dodatkowe korzyści w czasie walki. Zaawansowana akrobatyka pozwala ci na wykonywanie uników (blok+skok), a poziom mistrzowski umożliwia odbijanie się od powierzchni wody. Wymaga to odrobiny praktyki, ale po opanowaniu staje się bardzo przydatne. Akrobatykę dobrze jest mieć wśród głównych umiejętności, gdyż z jednej strony używa się jej często, ale z drugiej w razie potrzeby można bardzo łatwo przyspieszyć jej wzrost (po prostu zacząć skakać zamiast chodzenia).

Alchemy – Alchemia. Jasne jest o co chodzi: pozwala ci na własnoręczną komponowanie napojów i trucizn za pomocą przyrządów alchemicznych. Im wyższa jest ta umiejętność, z tym bardziej zaawansowanych urządzeń możesz korzystać, a także jesteś w stanie określić więcej właściwości każdego z alchemicznych składników. Tych mamy całą masę, gdyż praktycznie każdą roślinę, pozwienie czy pozostałość pokonanego stworzenia możemy w tym celu wykorzystać. Alchemia może stać się całkiem sensownym źródłem dochodu, gdyż zawsze efekt eksperymentu jest droższy od wchodzących w jego skład elementów. Od strony technicznej, skill ten dobrze sprawdza się w roli umiejętności pomniejszej, gdyż z jego pomocą można łatwo nabić mnożnik x5 do inteligencji.

Alteration – Przemiana. Magiczna dyscyplina, której zaklęcia w większości pełnią pomocnicze role przy eksploracji podziemi i wykonywaniu questów. Znajdziemy tu tak praktyczne czary jak otwieranie zamków (najlepsza alternatywa magów dla rozwijania Security), oddychanie pod wodą na kilku różnych poziomach (rozniących się czasem działania) oraz parę rodzajów magicznych tarcz ochronnych. Mimo to trochę te czary nijakie na tle innych szkół magicznych. Poza tym jest ich stosunkowo mało. Pamiętaj – nie ma czaru, który otwierałby zamki typu Very Hard. Jedynym sposobem na uporanie się z nimi jest Security.

Armorer – Płatnerstwo. Gdy wytrenujesz się w tej umiejętności, nie będziesz musiał odwiedzać sklepów w celu naprawiania zniszczonych przedmiotów, a na najwyższym poziomie wtajemniczenia (wartość umiejętności 100) zyskasz możliwość zwiększania potencjału twojego ekwipunku – sprawisz, że bronie będą zadawać więcej obrażeń, a zbroje mieć więcej możliwości defensywnych. Do korzystania z tej umiejętności niezbędne są młotki – Repair Hammers. Im jesteś lepszy w płatnerstwie, tym mniejsze jest prawdopodobieństwo zepsucia młotka w czasie naprawy jakiegoś przedmiotu. Jako całkowicie aktywna umiejętność (korzystamy z niej w pełni świadomie) jest ona praktyczna jako minor skill, pozwalający wywindować mnożnik atrybutu Endurance (co jest o tyle istotne, że wprost przelewa się to na ilość posiadanych punktów życia).

Athletics – Atletyka. Bieganie i pływanie. Im wyższa wartość tej umiejętności, tym szybciej się poruszamy – a także zmniejszamy ubytek Fatigue w momencie wysiłku fizycznego. Zakładając, że każdy normalny gracz biega w zasadzie cały czas, nie tracąc czasu na majestatyczne „chodzenie", najlepiej jest uczynić z Atletyki umiejętność pomniejszą. Zwiększenia jej mogą przyczynić się do niechcianego, zbyt szybkiego levelowania się w górę.

Blade – Ostrza. Z oczywistych względów jedna z najczęściej wykorzystywanych umiejętności w grze. Jej wartość powoduje zwiększa się z każdym zadawanym atakiem. Mimo, że mogłoby to doprowadzić do niepotrzebnego uzyskiwania levali, warto mieć jedną z trzech (a tak naprawdę dwóch: Hand-to-hand to raczej mało rozrywkowy pomysł) głównych umiejętności bojowych w major skillach. Ich szybki wzrost jest bardzo praktyczny, gdyż pozwala na wykonywanie bardziej zaawansowanych ataków. Twoją decyzją jest, czy wolisz postawić na ostrza czy na bronie obuchowe. Jednoczesne szkolenie się w obu dziedzinach jest mamowaniem potencjału, a w świecie gry bronie obydwu typów są raczej porownywalna.

Block – Blok. Blokowanie ataków przeciwników. Im wyższa wartość, tym skuteczniejszy i bardziej wartościowy w boju jest nasz blok. Na wyższych poziomach wtajemniczenia może nawet przyczynić się do chwilowego wytrącenia przeciwnika z rytmu czy nawet wypuszczenia przez niego broni na ziemię. Sytuacja jest analogiczna jak z Blade – jest to umiejętność, której praktyczność przewyższa ewentualne minusy związane ze zbyt szybkim wzrostem poziomu, dobrze jest więc postawić Blok wśród umiejętności głównych. Przydaje się tak naprawdę każdemu poza postaciami magicznymi zdecydowanie nastawionymi na walkę na dystans.

Blunt – Obuchy. Wszystko to samo, co w przypadku Blade, z tym że tutaj operujemy maczugami, młotami i (co ciekawe) toporami.

Conjuration – Przywołania. Zbiór zaklęć, które przywołują do nas na pewien czas magicznych pomocników, którzy walczą u naszego boku. Drugą kategoną czarów Przywołania są te tworzące magiczną broń na pewien określony okres czasu. Jest to dyscyplina dość specyficzna i choć jest przydatna, nie każdego będzie bawić. Subiektywne odczucia mają tu kluczowe znaczenie – kwestia tego, czy lubisz być wyręczany w walce przez magiczne stwory oraz czy wolisz predefiniowane zaczarowane bronie od tych zdobywanych w boju i kupowanych w sklepach. W kwestii umieszczenia w major/minor skillach jest rzeczą jasną tak samo, jak w przypadku innych szkół magii – warto mieć część tu, część tu. Czary dość łatwo jest trenować, a Conjuration dodatkowo przydaje się do tego, gdyż umożliwia wzywanie „worków treningowych", na których nabijać możemy inne umiejętności bojowe. Z tego tytułu (zakładając częste użytkowanie) delikatna sugestia w stronę minor skillów.

Destruction – Zniszczenie. Dobra szkoła magii, dla tych, którzy nie mają nerwów wgryzać się w „ambitne" zaklęcia, tutaj wszystko jest proste i skuteczne, z dużą ilością wybuchów i fajerwerków. Poza typowymi fireballami i innymi standardami znajdziemy w tej szkole też cały asortyment negatywnych uroków, przydających się w walkach z bardziej wymagającymi przeciwnikami.

Hand-to-hand – Walka wręcz. Analogicznia, co w przypadku Blunt i Blade, z tą różnicą, że trudno jest zachęcać do używania tej umiejętności w obliczu tak wielkiego zasobu fajnych i efektownych broni dostępnych w świecie gry. Raczej ciekawostka dla zaczynających grać po raz n-ty, chcących spróbować czegoś nowego. Wyższe poziomy wtajemniczenia dają szansę na rozbrojenia, przewrócenia i sparaliżowanie trafionego ciosem przeciwnika.

Heavy Armor – Ciężki pancerz. Im wyższa jest wartość tej umiejętności, tym mniej kłopotliwe jest noszenie ciężkiej zbroi – zmniejsza się dawane nam przez nią obciążenie. Jako że udźwig określony jest przez Siłę, to od jej wartości zależy na ile powinieneś się zainteresować tym skillem. Nie ma nic bardziej irytującego niż konieczność pozostawienia za sobą atrakcyjnego łupu, więc rozważyć można nawet umieszczenie Heavy Armor wśród major skillów, by zapewnić szybszy jej wzrost. Umiejętność tę trenujemy po prostu poprzez noszenie elementów zbroi typu Heavy. Podobnie jak w przypadku broni, tak i tutaj warto jak najszybciej się zdecydować na jeden typ i nie mieszać w swym rynsztunku obu rodzajów pancerza.

Illusion – Iluzja. Zaklęcia przydatne nie tylko postaciom nastawionym na magię. Szeroki asortyment niewidzialności, magicznych świateł (lepszych od zwykłych pochodni), a także zaklęć zastępujących umiejętność Speechcraft. Każdy znajdzie tu coś dla siebie, czy chce czy nie.

Light Armor – Lekki pancerz. Noszenie lekkich zbroi nie jest tak kłopotliwe, jak borykanie się z ciężkimi, nie ma więc potrzeby szybkiego szkolenia się w tej umiejętności. Pozostawienie w minor skillach to jedyne słuszne wyjście. Mistrzowski poziom umiejętności podnosi wartość obronną elementów tego typu o 50%, co powoduje że stają się one całkiem sensowną warstwą ochronną.

Marksman – Łucznictwo. Czy ktoś gra w Oblivona opierając swą postać o walkę łukiem? Nie. No właśnie – nie bez powodu. Łucznictwo w tej grze jest bardzo marginalną umiejętnością. Unikatowych łuków nie ma tu prawie wcale, dość powiedzieć. Broń tego typu przydaje się tak naprawdę w tylko kilku questach w grze i początkowy poziom umiejętności w zupełności w tych paru momentach wystarczy.

Mercantile – Handel. Im lepszym jesteś handlowcem, tym korzystniejsze okazje będziesz w stanie dla siebie wynegocjować w każdym sklepie. Sprzedasz drożej, kupisz taniej. Jest to skill blisko powiązany ze Speechcraftem, gdyż skuteczność naszego targowania się (Haggle) jest również wypadkową wzajemnej sympatii naszego bohatera oraz sklepikarza. Targujemy się wciskając przycisk Haggle w momencie przeglądania towaru i suwakiem ustalamy proponowaną przez siebie kombinację cen sprzedaży i zakupu. Za każdym razem gdy nasza propozycja zostanie odrzucona, NPC zniechęci się do nas i trudniej nam będzie coś osiągnąć (nadrobić to można właśnie Speechcraftem). Inną korzyścią płynącą z wysokiej umiejętności Handel jest zwiększenie ilości złota posiadanego przez kupców, co objawia się możliwością „zainwestowania" 500 septimów w sklep. Gdy się na to zdecydujemy, maksymalna wartość transakcji z daną osobą zwiększona zostanie o tę właśnie kwotę. Szybko się nam to zwróci. Raczej nie ma sensu wsadzać Mercantile w obręb głównych umiejętności, gdyż nie jest to w zasadzie skill niezbędny. Kłopoty finansowe w Oblivionie nie są zbyt częste.

Mysticism – Mistycyzm. Tutaj znajdziemy wszystkie zaklęcia spod znaku Soul Trap, umożliwiające nam regenerację ładunków w magicznych przedmiotach – to ważne. Poza nimi istotną rolę wśród mistycznych zaklęć pełnią detektory żywych istot, praktyczne głównie w questach polegających na zabiciu X potworów danego rodzaju. Mistycyzm oferuje także sporo środków ochronnych przeciwko magii przeciwników (wszelkie reflecty, dispele itp.).

Restoration – Przywrócenia. Wbrew temu co sugerowałaby nazwa, znajdziemy tu nie tylko leczniczą magię defensywną, ale również bardzo dużo (jest to, obok Destruction, najliczniejsza grupa zaklęć) pozytywnych i negatywnych uroków, odpowiednio podwyższających i obniżających konkretne atrybuty czy umiejętności.

Security – Zabezpieczenia. Każdy kolejny punkt tej umiejętności oznacza dla nas łatwiejszą mini-grę w otwieranie zamków. Pytanie brzmi – na ile jest to nam potrzebne, skoro tak naprawdę metodą prób i błędów da się w grze przy niskim Security otworzyć naprawdę prawie wszystko. Trzeba tylko mieć anielską cierpliwość i spory zapas wytrychów (pamiętaj też, że w questce daedrycznej bogini Nocturnal otrzymujesz Skeleton Key, który zwiększa Security o 40 i pełni rolę niezniszczalnego wytrycha – z punktu widzenia szkolenia Zabezpieczeń jest to nie lada ciekawostka). Gierka bazuje ogólnie na wyczuciu – trzeba wizualnie bądź dźwiękowo rozpoznawać ułamek sekundy, w którym musimy nacisnąć przycisk. Kwestia praktyki. Umiejętność Security jest kluczowa w misjach Gildii Złodziei i Dark Brotherhood. Aby uniknąć szybkiego levelowania, lepiej jest pozostawić Zabezpieczenia wśród minor skillów. Na pewno często będziesz go używać.

Sneak – Skradanie się. Kolejny filar wszystkich misji Gildii Złodziei oraz Dark Brotherhood, a także nieoceniona pomoc w wielu innych questach. Na pewno będziesz robił użytek z tej umiejętności niezliczoną ilość razy, dobrze jest więc zabezpieczyć się i nie pakować jej w major skille. Oprócz pozostawania niewidocznym dla innych NPC, Sneak umożliwia też kradzież kieszonkową – co również jest niezbędne w sporej części zadań w grze.

Speechcraft – Retoryka. Sztuka rozmowy i zabawiania innych, zapewniania sobie ich sympatii i przychylności. Umiejętność ta byłaby niezbędna, gdyby nie szereg podobnie funkcjonujących (zwiększających parametr Disposition, określający nastawienie rozmówcy do naszej osoby) zaklęć ze szkoły Illusion. Bez możliwości wyciągnięcia z NPC niektórych informacji nie da się ukończyć części questów, musisz więc zdecydować czy będziesz robił to za pomocą Retoryki czy Iluzji. Mini-gierka związana z tym skillem jest raczej prosta, ale bez wątpienia warto jest podnieść wartość Speechcraftu, by otrzymać w niej dodatkowe fory.

OPIS PRZEJŚCIA

Główna linia fabularna

Tutorial

Historia rozpoczyna się w celi więziennej. Poczekaj na rozwój wypadków i idź wraz z cesarską strażą przez tajne przejście. Pozwól strażnikom uporać się z napastnikami. Gdy zostaniesz sam, przejdź przez dziurę w ścianie. W okolicy sporo podstawowych przedmiotów, więc rozejrzyj się i zbierz to, czego potrzebujesz. Przy ciele martwego goblina znajdziesz klucz, z którego pomocą przejdziesz dalej.

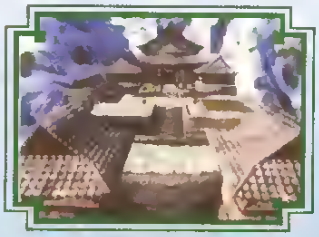
Masz przed sobą dwa proste poziomy lochów, przez które przejdziesz kierując się wskazaniem kompasu. Na twojej drodze staną szczury oraz gobliny. W końcu znowu spotkasz Cesarza wraz z obstawą. Zapyta cię on o twój znak zdolności (petrz – Tworzenie postaci). Idź dalej za pozostałymi. Po kilku minutach zostaniesz sam z Cesarzem. Da ci on Amulet Królów, po czym zostanie zamordowany. Porozmawiaj z gwardzistą Baurusem (w tym momencie wybierasz klasę swojej postaci). Idź dalej za strzałką na kompasie, przechodząc przez kanały. Gdy znajdziesz się przy wyjściu z nich, będziesz mógł zmienić dokonane do tej pory wybory w procesie tworzenia postaci. Dobrze jest zapisać grę w tym momencie, gdyż jeśli będziesz chciał ją zacząć od nowa (innym bohaterem), nie będziesz musiał jeszcze raz przechodzić Tutorialu.

Deliver the Amulet

Udaj się do Weynon Priory (na południowy wschód od Chorrol) i porozmawiaj z Jauffre'am.

Find the Heir

Jauffre każe ci iść do Kvatch i donaleźć cesarskiego dziedzica. Gdy będziesz na miejscu, przed wejściem do miasta ujrzysz otwarte wrota Oblivionu. Pogadaj z Savlianem Matiesem, który stoi nieopodal. Zgodź się mu pomóc i przekrocz bramę piekieł.



Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo. Idź cały czas przed siebie, aż dotrzesz do wejścia do wieży. Musisz dotrzeć na jej szczyt. Po drodze napotkasz zamknięte drzwi, których nie pokonasz wytrychem. Klucz do nich ma przy sobie Sigil Keeper, dremorański mini-boss, którego znajdziesz w innej, mniejszej wieży – Reapers Sprawl.

Dotrzesz do niej przez mostek wychodzący z Corridors of Dark Salvation. Gdy będziesz już miał klucz, kieruj się na górę głównej wieży. Gdy dotrzesz do Sigillum Sanguis, zbliż się do znajdującego się w centrum pomieszczenia kamienia (Sigil Stone) i dotknij go. Znajdziesz się z powrotem u bram Kvatch. Pogadaj z Savlianem i wspólnie z grupą strażników wkrocz do miasta. Pomóż im pokonać wszystkie potwory na dziedzińcu, po czym wejdź do kaplicy. Znajdziesz tu Martina, syna Cesarza. Zagadaj do niego, a zgodzi się on wrócić z tobą do Weynon Priory. Tak też uczyńcie.

Opactwo zostało zaatakowane. Znajdź Jauffre'a i idź do jego biura. Kultyści skradli Amulet. Pogadaj ponownie z Martinem oraz Jauffre'em, po czym udajcie się do Cloud Ruler Temple, na północ do Brumy.

The Path of Dawn

Po ceramonii porozmawiaj z Jauffre'am, a zleci ci on odszukanie Baurusa. Jedź do Imperial City Elven Gardens i wejdź do Luther Broad's Boarding House. Baurus każe ci usiąść koło niego. Zrób tak, a następnie idź do piwnicy za śledzącym go mężczyzną. Zabij tego ostatniego. Weź książkę, którą miał przy sobie. Baurus poradzi ci pokazać ją Tar-Meenie w Arcane University.

Argonianka da ci drugi tom księgi – musisz zdobyć jeszcze dwa pozostałe. Idź do First Edition w Market District. Zagadaj ze sprzedawcą. Jeśli podniesiesz jego nastawienie za pomocą Speechcraftu, sprzeda ci on jedną z brakujących ksiąg za 100 septimów. Jeśli nie, poczekaj aż zjawi się klient i powiedz mu o tym, że Mythic Dawn jest dopowiedzialny za śmierć Cesarza, a dostaniesz ją za darmo. Powie ci on też gdzie był umówiony z jednym z kultystów w sprawie dobioru ostatniego tomu. Idź z tą informacją do Baurusa, a zaprowadzi cię on na miejsce (długi spacer przez kanały).

Musisz zadecydować który z was uda się na spotkania a który przyczai się w cieniu. Nie ma to znaczenia, gdyż i tak zostaniecie zdemaskowani i będziecie musieli pokonać kultystów. Gdy się to wam uda, zbierz ostatnią księgę z ciała jednego z nich. Wróć do Tar-Meeny. Możesz poczekać kilka dni aż rozszyfruje ona wiadomość, albo po prostu udać się do Tomb of Prince Camaml w okolicy Imperial City Palace. O 12:00 na drzwiach pojawi się mapka, wskazująca ukrytą siedzibę kultu.

Dagon Shrine

Udaj się do jaskini kultystów. Udawaj, że chcesz do nich dołączyć. Gdy kapłan Harrow każe ci oddać mu wszystkie przedmioty, zrób tak i ubierz szatę, którą ci da. Idź za nim, by być świadkiem przemówienia Camorana, głównego mącziela gry. Po chwili będziesz musiał przejść przez inicjację – zabić leżącego na ołtarzu Argonianina. Możesz współpracować z nim lub od razu się zdemaskować. I tak nie uda ci się ukończyć tej misji w tajemnicy. Twoim celem jest zgarnięcie księgi Mysterium Xarxes z ołtarza oraz zabicie Harrowa, celem odzyskania swoich rzeczy. Walka z całą resztą kultystów może być zbyt ciężka, więc po zrobieniu obu tych rzeczy najlepiej weź nogi za pas. Wróć do Cloud Ruler Temple i porozmawiaj z Martinem.

Spies

Jauffre ma dla ciebie małą „poboczną" robotkę – musisz pozbyć się szpiegów z Brumy. Możesz ich znaleźć wałęsających się w pobliżu świątyni w nocy (musisz zabić obydwu szpiegów, by ukończyć tę misję), albo porozmawiać z kapitanem straży miejskiej, Burdem, który da ci namiar na jedną z podejrzanych osób – Jearl. Zabij ją (np. w jej domu) i weź klucz, który ma przy sobie. Użyj go do otwarcia klapy w podłodze w jej chacie. Znajdziesz tam list z rozkazami. Weź go do Jauffre'a.

Blood of the Daedra

Misję tę zleca ci Martin. Musisz zdobyc daadryczny artefakt, wykonując dowolną misję daedryczną. Sprawdz stosowną ramkę w poradniku. Poświęcony tutaj artefakt zostanie bezpowrotnie stracony, więc wybierz mądrze.

Bruma Gate

W pobliżu Brumy otwarta została brama Oblivionu podobna do tej z Kvatch. Musisz ją zamknąć w analogiczny sposób. Wejdź w nią i w piekielnym wymiarze odnajdź centralną wieżę. Ponownie na twojej drodze stania Sigil Keeper. Misję zakończysz dotykając Sigil Stone a na szczycie wieży.

Blood of the Divines

Jauffre chce, byś donalazł zbroję legendarnego Tibera Septima. Idź do ruin Sancre Tor. Pokonaj szkielet (Undead Blade), a uwolnisz zaklętego w nim ducha cesarskiego gwardzisty. Musisz znaleźć jeszcze trzech z nich. Znajdziesz ich w Sancra Tor Prison, Hall of Judgement i Catacombs. Gdy wszyscy będą wolni, idź do Tomb of Reman Emperors, a pomogą ci oni otworzyć tamtejsza przejścia. Wejdz do środka i zabierz zbroję.

Miscarcand

Martin poleci ci zdobycia Great Welkynd [illegible] w ruinach miasta Miscarcand, bodaj największego dungeona w Oblivione. Na pierwszym poziomie musisz znaleźć [illegible] w ścianie, który otworzy przejscie na [illegible] drugim (Set Vanua) analogicznie. Na [illegible] (Morimath) znajdziesz poszukiwany [illegible] który jest na środku dużej sali w centralnej części mapki. Będziesz musiał pokonać [illegible] niaumarłego króla-lisza. Ma on przy sobie klucz, którym otworzysz wyjscie na [illegible].

Allies for Bruma

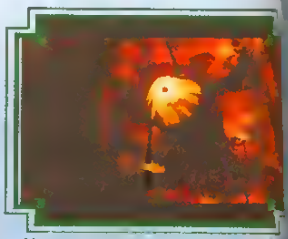
W obliczu zbliżającej się bitwy o Brumę, [illegible] zleca ci zgromadzenie sojuszników, którzy wesprą swoimi siłami obrońców miasta. [illegible] grubsza chodzi o to, by udać się do każdego miasta w Cyrodiil i zamknąć wrota Oblivionu otwarte przed jego bramami. Procedura na każdym razem niemal identyczna. Wyjątek jest Kvatch, gdzie musisz ukończyć misję Battle for Castle Kvatch. W Cheydinhal można pogodzić tę misję z questem Knights of the Thorn.

Cała misja poszukiwania sojuszników dla Brumy jest na poły opcjonalna – im więcej posiłków zgromadzisz, tym łatwiej będzie wygrać główną bitwę. Przy odrobinie umiejętności jednak żadne wsparcie nie będzie ci potrzebne, totez możesz sobie to zadanie prostu dopuscić.

Defense of Bruma

Porozmawiaj z Martinem i zanieś jego wiadomość do hrabiny Carvain w Brume. [illegible] się do Chapel of Talos, gdzie spotkasz się z wszystkimi głównymi osobami dramatu. Gdy powiesz, że wszystko gotowe, bitwa rozpocznie się.

Idź za pozostałymi przed bramy miasta. Wejdź ze wszystkim, co wychodzi z otwieranych w chwili wrót Oblivionu, czekając na otwarcie Wielkiej Bramy. Gdy tylko ją zobaczysz, wejdź w nią.



Masz 15 minut zanim machina zagłady [illegible] do wymiaru Tamriel. Mimo, że poziom ten wygląda groźniej od poprzednich eskapad, piekło, sposób działania jest bardzo [illegible]. Musisz dotrzeć do głównej wieży, po drodze przechodząc przez kilka pomniejszych oraz przez jaskinię. Gdy dotrzesz do Vaults of Ent[illegible] Times, spotkasz kolejnego Sigil Keepera. Zgarnij jego klucz i zasuwaj na samą górę, do Sigillum Sanguis. Dotknij Great Sigil Stone'a, by za[illegible] ten koszmar.

Paradise

Wróć z placu boju d[illegible] Temple a Martin oty[illegible] portal do ukrytego w[illegible] Camorana. Gdy już [illegible] zagadaj do jednego [illegible] dowiesz się co nie[illegible] wejścia do jaskini, p[illegible] Kathuteta. Możesz [illegible] albo wyświadczyć [illegible] ostatnia polega na [illegible] który jest zamknię[illegible] wystarczy za się[illegible] zniszczysz daski [illegible] blokujący go głaz. [illegible] Kathuteta da ci Banc[illegible] Ubierz je i idź do P[illegible] przed siebe aż sp[illegible] Pogadaj z nim i zg[illegible] Wejdź do klatki g[illegible] dalej aż zobaczys[illegible] Zdejmie on twoje [illegible] będziesz mógł wy[illegible] stroną.

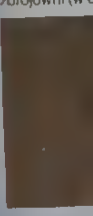
Wejdź do pałacu [illegible] rozmowę wywią[illegible] dwóch pozostały[illegible] niesmiertelnu i raz[illegible] się po chwili) i sk[illegible] samym czarowni[illegible] weź Amulet of Ki[illegible] przaniesiony z p[illegible] Ruler Temple.

Light the

Wraz z Martine[illegible] Imperial City Pa[illegible] kanclerzam Oca[illegible] który zaalarmuje[illegible] przez siły piekie[illegible] Temple of the O[illegible] świątynnej. Na [illegible] sam Mehrunes [illegible] jednak z nim w[illegible] się do świątyni [illegible] świadkiem afek[illegible] której główny w[illegible] dobiegnie końc[illegible] na sub-questy.

Imperial

Wdzięczny za [illegible] Ocato postano[illegible] ciężką zbroją [illegible] zbrojowni (w [illegible]



Prison) po up[illegible] wydarzeń w

Wywiad z wampirem



Choć z wampiryzmem w Oblivionie nie wiąże się żaden rozbudowany wątek, istnieje możliwość zarazenia się tą 'chorobą'. Wystarczy, że dasz się zaatakować wampirowi i otrzymasz komunikat „You have contracted Porphyric Hemophilia". Jeśli przez 3 dni nie uleczysz tego schorzenia żadnym napojem ani modlitwą w świątyni, następnym razem gdy uśniesz zostaniesz przemianiony w krwiopijcę. Stan ten ma zarówno zalety, jak i wady. Do tych pierwszych zaliczyć należy premie do kilku atrybutów i umiejętności oraz dodatkowe czary. Problemem jest natomiast wrazliwość na światło słoneczne oraz na ogień. Wampiryzm narasta z czasem – zarówno pozytywne jak i negatywne jego efekty narastają z kazdym dniem bez picia krwi śmiertelników. Jeśli chcesz powrócić do pierwotnego stadium wampiryzmu, musisz znaleźć śpiącą osobę i uaktywnić opcję „Feed" w wyświetlonym oknie. Aby trwale pozbyć się efektów klątwy, musisz wykonać questa Vampire Cure.

Gildia Wojowników

Do Gildii Wojowników zapisać się możesz rozmawiając z Azzanem w Anvil, Burzem gro-Khashem w Cheydinhal lub Mileną Donton w Chorrol. W nawiasach przy nazwach questów podano ich zleceniodawców.

Expelled from the Fighters Guild

Jeśli zaatakujesz innego wojownika z gildii lub spróbujesz mu coś ukraść, zostaniesz tymczasowo zawieszony w prawach członka. Za pierwszym razem będziesz musiał wykonać „kamiaka" w postaci przyniesienia Vilenie Donton 20 Bear Peltow, za drugim razem – 20 Minotaur Hornów. Trzecie przewinienie powoduje bezpowrotne usunięcie z szeregów gildii.

A Rat Problem (Azzan)

Idź do domu Arveny Thelas i porozmawiaj z właścicielką. Zabij Mountain Lione w piwnicy i wróć do niej. Odwiedź teraz Pinarusa Inventiusa – zgodzi się on iść z tobą na polowanie. Obaj udacie się przed bramy miasta i stoczycie walkę z kilkoma kolejnymi łwami. Wróć do Arveny, porozmawiaj, i ponownie pokonaj zwierzaka w piwnicy. Jeszcze raz zagadaj do Arveny. Poczekaj aż nastanie noc i sprawdź okolice tylu jej domu – zobaczysz zakradającą się Quill-Weave. Porozmawiaj z nią. Masz do wyboru: wydać ją przed Arveną lub dochować tajemnicy, mówiąc ze Argonianka jest niewinna. W pierwszym przypadku Arvena podniesie twój Speechcraft, w drugim Quill-Weave przeszkoli cię w Acrobatics.

The Unfortunate Shopkeeper (Azzan)

Skieruj się do doków, od sklepu Norberta Lellesa. Pozwoli ci on zostać na noc. Poczekaj kilka godzin, a zjawią się bandyci. Zabij ich i powiedz o tym właścicielowi, który czeka na ciebie w pobliskiej karczmie The Flowing Bowl.

The Desolate Mine (Burz gro-Khash)

Weź broń od Burza i idź do zaznaczonej na mapie kopalni. Porozmawiaj z trójką wojowników i przekaż im sprzęt, po czym pomóż im oczyścić podziemia z goblinów. Twoja nagroda będzie większa, jeśli nie pozwolisz żadnemu z nich zginąć.

Unfinished Business (Modryn Oreyn)

Maglir, wojownik którego masz odszukać, jest w West Weald Inn w Skingrad. Powiedz mu, że dokończysz za niego misję, po czym idź do Fallen Rock Cave. Zgarnij zaznaczoną na mapie księgę, po czym wróć od oddziału Gildii w Chorrol. Możesz wydać Maglira bądź też powiedzieć prawdę, że to ty wykonałeś zadanie.

Drunk and Disorderly (Modryn Oreyn)

Idź do karczmy Five Claws Lodge w Leyawiin i pogadaj z wojownikami. Udaj się do domu Margarte niecpodal. Potrzebujesz pięciu sztuk Ectoplasm - substancji znajdowanej przy ciałach pokonanych duchach. Znajdziesz też ją w sklepach alchemicznych, np. w Skingrad. Gdy przyniesiesz je Margarte, porozmawiaj raz jeszcze z wojownikami w karczmie.

Den of Thieves (Azzan)

Popytaj mieszkańców Anvil, a zostaniesz skierowany do Newheima. Wskaże ci on Hrota Cave jako kryjówkę bandytów i równocześnie zleci inną, osobną misję (Newheim's Flagon). Idź do tej jaskini i pozbądź się wszystkich bandytów ze środka. Kielich znajdziesz w północno-wschodniej części mapki.

Amelion's Debt (Burz gro-Khash)

Idź do Water's Edge i pogadaj z Biene Amelion. Skieruj się do Amelion Tomb. Na drugim poziomie podziemi (Sarcophagus Chamber) znajdziesz antyczny miecz oraz zbroję. Weź je i zanieś Biene. Możesz ją jej oddać, bądź też spłacić jej dług (1000) i zatrzymać sprzęt dla siebie.



The Master's Son (Modryn Oreyn)

Odwiedź dom Vilany Donton w Chorrol i wraz z młodym wojownikiem idź do Nonwyll Cavern. Na drugim poziomie jaskini jest ciało zabitego członka gildii, po którego odnalezieniu wróć do Chorrol.

More Unfinished Business (Modryn Oreyn)

Maglir jest w Lonely Suitors Lodge w Bravil. Misja, której nie ukończył tym razem została zlecona przez Aryane z lokalnego oddziału gildii magów. Polega ona na znalezieniu 10 sztuk Imp Gall, przedmiotu znajdowanego przy ciałach Impów. Idź do Robber's Glen Cave i pokonaj odpowiednią ich ilość.

Azani Blackheart (Modryn Oreyn)

Odwiedź dom Modryna po zmroku i wraz ze swym przełożonym udaj się od ruin Arpenil. Obejdź tam całą mapę (nic nie znajdziecie) i wyjdź. Przejdziecie do ruin Atatar. Tym razem staną na waszej drodze bandyci. Na czwartym poziomie podziemi czeka cię walka z Azanim. Gdy go pokonasz, weź jego pierścień i oddaj Modrynowi.

The Fugitives (Burz gro-Khash)

Idź od Bravil i popytaj ludzi o bandytów, a zostaniesz skierowany do Bloodmayne Cave. Idź tam i zabij wszystkich czterech uciekinierów.

The Wandering Scholar (Azzan)

Udaj się do Brittlerock Cave i porozmawiaj z Elante. Musisz ją eskortować w trakcie jej badań. Po prostu idź ze nią i atakuj wszystko, co będzie jej zagrażać. Po pewnym czasie odnajdziecie daedryczną świątynię, po czym będziesz mógł odejść.

Trolls of the Forsaken Mine (Modryn Oreyn)

Idź do Forsaken Mine, kawałek na południe od Leyawiin. Na drugim poziomie jaskini znajdziesz ciało martwego Viranusa. Weź jego dziennik i wracaj do Chorrol.

The Noble's Daughter (Burz gro-Khash)

Odwiedź zaznaczoną na mapie posiadłość i porozmawiaj z właścicielem. Wyjdź na zewnątrz i idź ze wskazaniem kompasu, a znajdziesz jego córkę. Pokonaj ugry i odeskortuj ją z powrotem do domu.

Mystery at Harlen's Watch (Burz gro-Khash)

Idź do Harlen's Watch, miasteczka na południe od Cheydinhal. Pogadaj z Ororaną Thelis. Zostaniesz skierowany do Swampy Cave. Musisz oczyścić tę jaskinię z trolli. Gdy to zrobisz, wróć do Ororany.

The Stone of St. Alessia (Azzan)

Udaj się do Chapel of Talos w Brumie i porozmawiaj z Cirocciem. Idź w miejsce wskazane na mapie, a spotkasz Khajita-bandytę. Podda się on bez walki, wskazując ayleidzkie ruiny Sedor jako miejsce ukrycia kamienia. Jak będziesz w środku, wejdź na wyższy poziom, skręcając w prawo w centralnej sali. Znajdziesz tam przycisk otwierający przejście do zaznaczonego na mapce miejsca. Weź kamień i odnieś go do Brumy.

Information Gathering (Modryn Oreyn)

Modryn, tym razem działający już spoza Gildii, poleci ci udanie się do Gladomist Cave na zwiady. Zabij tam wszystkich członków Blackwood Company i porozmawiaj z Argonianinem Ajum-Kajinem. Zaprowadź go do Modryna. Musisz go teraz przesłuchać. Użyj na nim Speechcraftu, by uzyskać jedną odpowiedź, a następnie pobij go poważnie, by dostać drugą.

Infiltration (Modryn Oreyn)

Idź od kwatery Blackwood Company w Leyawiin. Porozmawiaj tam z Jeetum-Ze i powiedz, że chcesz przystąpić do tego ugrupowania. Idź za nim i wypij napój, który zostanie ci ofiarowany. Ocknięsz się w jakiejś wiosce. Pokonaj wszystkie gobliny, zarówno te na zewnątrz, jak i te w domach. Gdy skończysz, obudzisz się z powrotem u Modryna. Idź raz jeszcze do Water's Edge, by odkryć szokującą prawdę. Jeszcze raz porozmawiaj z Oreynem, by ostatecznie naradzić się przed atakiem.

The Hist (Modryn Oreyn)

Ponownie odwiedź kwaterę Blackwood Company, tylko tym razem w mniej pokojowych zamiarach. Musisz pokonać tam grupę kilku wojowników. Z ciała Ja Fazira weź klucz, który posłuży ci do otwarcia drzwi pokoju Jeetum-Ze. Pokonaj tego ostatniego, by uzyskać klucz do pokoju szefa Kompanii Ri'Zakara. Zabij i jego, a znajdziesz klucz do piwnicy.



Gdy znajdziesz się z pokoju z podłączonym od machiny drzewem, zabij dwóch Argonian i podnieś leżące niedaleko rury. Użyj ich na kołach zębatych, a wszystko legnie w gruzach. Wyjdź na zewnątrz. Pozostał jeszcze pojedynek z twoim starym kumplem Meglirem, który czuje

Paradise

Wróć z placu boju od Cloud Ruler Temple, a Martin otworzy dla ciebie portal od ukrytego wymiaru-kryjówki Camorana. Gdy już tam będziesz, zagadaj od jednego z tubylców, a dowiesz się co nieco. Dojdziesz do wejścia od jaskini, pilnowanego przez Kathuteta. Możesz albo z nim walczyć, albo wyświadczyć mu przysługę. Ta ostatnia polega na uwolnieniu Anaxesa, który jest zamknięty w swojej jaskini – wystarczy, że się tam udasz i zniszczysz deski przytrzymujące blokujący go głaz.

Kathutet da ci Bands of the Chosen. Ubierz je i idź od Forbidden Grotto. Idź przed siebie aż spotkasz Eldamila. Pogadaj z nim i zgódź się, by ci pomógł. Wejdź do klatki, gdy ci to poleci. Idź dalej, aż zobaczysz go ponownie.

Zdejmie on twoje rękawice, dzięki temu będziesz mógł wyjść na zewnątrz drugą stroną.

Wejdź do pałacu Camorana. Po krótkiej rozmowie wywiąże się walka. Zignoruj dwóch pozostałych kultystów (są nieśmiertelni i raz pokonani odradzają się po chwili) i skup swe ataki na samym czarowniku. Gdy go pokonasz, weź Amulet of Kings. Zostaniesz przeniesiony z powrotem od Cloud Ruler Temple.

Light the Dragonfires

Wraz z Martinem udacie się do Imperial City Palace. Rozmowę z kanclerzem Ocato przerwie strażnik, który zaalarmuje o oblężeniu miasta przez siły piekielne. Eskortuj Martina do Temple of the One w dzielnicy świątynnej. Na waszej drodze stanie sam Mehrunes Dagon. Nie musisz jednak z nim walczyć, po prostu kieruj się do świątyni. Będziesz tam świadkiem efektownej scenki, w wyniku której główny wątek fabularny gry dobiegnie końca. Świat uratowany, czas na sub-questy.

Imperial Dragon Armor

Wdzięczny za twe zasługi kanclerz Ocato postanowi wynagrodzić cię fajną, ciężką zbroją. Możesz ją odebrać ze zbrojowni (w okolicy Imperial City).



Prison) po upływie dwóch tygodni od wydarzeń w Temple of the One

się przaz ciebie wielce pokrzywdzony Skróć jego cierpienia i wróć do Chorrol, gdzie zostaniesz mianowany szefem gildii wojowników
Od teraz masz regularne źródło dochodu, procent z utargu całej gildii Modrynowi wydajesz tylko dyspozycję czy wolisz dostawać więcej złota czy przedmiotów W pierwszym przypadku musisz rozkazać mu położyć akcent na wykonywaniu kontraktów, a w drugim na rekrutację nowych członków

OPIS PRZEJŚCIA - GILDIE

Gildia Magów

Aby stać się pełnoprawnym członkiem Gildii Magów, musisz wpierw zdobyć rekomendacje od szefów wszystkich oddziałów tego ugrupowania – w sumie jest ich 7. Dopełnienie tej procedury da ci dostęp do Arcane University w Imperial City. W nawiasach podano zleceniodawców misji rekomendacyjnych

Mages Guild Suspension

Podobnie jak w przypadku trzech pozostałych gildii, tak i tutaj nie możesz pozwalać sobie na występki przeciwko innym członkom. Jeśli okradniesz lub zaatakujesz/zabijesz któregoś z magów, będziesz musiał w ramach kary przynieść Raminusowi Polusowi wybrane przez niego składniki alchemiczne. Nie jest to zbyt miły przerywnik, a ponad to po trzeciej wpadce tracimy już szanse na powrót do łask. Trzeba mieć się na baczności, zwłaszcza że niektóre misje innych gildii czasami umożliwiają konfrontacje z magami

Anvil Recommendation (Carahil)

Po przyjęciu misji idź do Brine Cross Inn, by porozmawiać z karczmarzem – powiedz mu, że jesteś przejeżdżającym kupcem. Zaczepi cię niejaka Caminalda, ostrzegając przed bandytami. Prześpij się, porozmawiaj z Anelle w wynajętym przez siebie pokoju i ponownie połóż się spać. Wyjdź i idz drogą na wschod. Zostaniesz zaatakowany przez Caminaldę. Pokonaj ją. Pomoze ci w tym dwójka magów z ramienia gildii

Bravil Recommendation (Kud-Ei)

Znajdź Verona Vamon, który chodzi gdzieś po okolicy siedziby gildii i zapytaj o rozdzkę. Użyj na nim Speechcraftu, a wskaże ci on jej kupca – Sonsa Arenima, zamieszkałego w Talos Plaza. Porozmawiaj podobnie z Kud-Ei, a da ci ona środki na jej odkupienie. Zrób tak również używając Speechcraftu lub podnoszącej Disposition magii na Ounmerze. Wróć z rózdzką do Bravil

Bruma Recommendation (Jeanne Frasolic)

Pogadaj z Volanaro. Zgodzi się on ci pomoc, jeśli podkradniesz Jeanne jej księgę zaklęć (Manual of Spellcraft). Gdy to zrobisz, spotkaj się z nim w kwaterach mieszkalnych w piwnicy. Okaze się, ze szefowa tego oddziału gildii to istna amatorka, a ci kawalarze cały czas robią jej psikusy. Dochowaj ich tajemnicy i zgamij po prostu swoją rekomendację

Cheydinhal Recommendation (Falcar)

Po rozmowie z Falcarem poczekaj aż opuści on budynek gildii i pogadaj z Deetsan. Wejdź do studni i użyj na sobie zaklęcia, ktorego cię nauczyła, by się nie utopić. Weź pierscień z ciała Vidkuna. Po rozmowie z Falcarem i Deetsan zejdź do piwnicy i przeszukaj pokoj tego pierwszego. Znalezione tam Black Soul Gemy pokaż Argoniance. Obieca ona dopilnować, by rekomendacja została wysłana.

Chorrol Recommendation (Teekeeus)

Teekeeus chce, by odnalazł pewną księgę. Poszukuje jej też kręcąca się po mieście Earana. Idź do ołtarzyka zaznaczonego na mapie i weź tomisko ze sobą. Możesz od razu zanieść ją do Teekeeusa, albo najpierw oddać ją elfce. W tym drugim przypadku po 24 godzinach dostaniesz od niej notkę, która pozwoli ci uzyskać z widzianego wcześniej ołtarzyka nowe zaklęcie (wróć do niego i rzuć nań czar Shock). Będziesz jednak musiał ukraść jej książkę (sypia ona w The Grey Mare) i oddać Argonianinowi, w przeciwnym wypadku nie dostaniesz rekomendacji

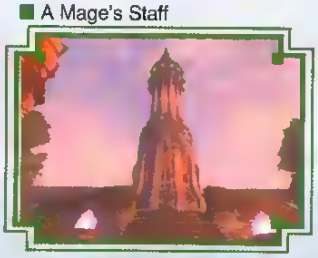
Leyawiin Recommendation (Dagail)

Musisz przepytać członkow tego oddziału gildii na temat Seer's Stone. Trop zawiedzie cię do Kalthara. Porozmawiaj raz jeszcze ze wszystkimi, a Dagail skieruje cię do Fort Blueblood. Pokonaj dwa poziomy podziemi, potrzebny klucz biorąc z ciała przywódcy bandytów. Gdy zdobędziesz amulet, będziesz musiał walczyć z Kaltharem. Pokonaj go i wróć do gildii.

Skingrad Recommendation (Adrienne Berene)

Oruja doradzi ci, byś poszukał zaginionego maga w Bleak Flats Cave. Zanim wyruszysz, Adrienne za darmo moze nauczyć cię nowego zaklęcia. Erthora znajdziesz bez problemu, ale by wyszedł z tobą na zewnątrz, będziesz musiał pozbyć się wszystkich nieumarłych z jaskini

A Mage's Staff



Twoim pierwszym zadaniem w roli pełnoprawnego członka gildii, zlecanym przez Raminusa Polusa, będzie zdobycie swojej magicznej rozdżki. Idz do Wellspring Cave. Pokonaj nekromantów i weź klucz z ciała jednego z nich, a będziesz mógł wyjść na zewnątrz od drugiej strony. Tam będziesz musiał pozbyc się kolejnych przeciwników. Orewno na rózdzkę znajdziesz w białej, antycznej skrzyni. Powiedz o wszystkim Raminusowi, a następnie udaj się do Dalmara, który zrobi dla ciabie rózdzkę

Ultenor Motives

Udaj się do zamku Skingrad i porozmawiaj z kamerdynarem, Mercatorem Hasidiusem. Odczekaj całą dobę i spróbuj ponownie. Idź na umówione miejsce spotkania za miastem. Zostaniesz zaatakowany. Pokonaj napastników, a następnie porozmawiaj z Hrabią

Vahtacen's Secret

Porozmawiaj z Irlevem Jarolem, który kręci się po uniwersytecie. Idź do ruin Vahtacen i zagadaj do Skaleel. Poproś Denela o pomoc. Powie ci, byś wyciągnął od Skaleel jej księge-słownik starożytnych języków. Idz do pomieszczenia z tajemniczą kolumną i przeczytaj napisy na ścianach. Wroć do Denela i poproś o przetłumaczenie ich. Ze skrzyni obok niego wez zwoje z zaklęciami. Potrzebujesz ich, by otworzyć przejście. Idąc po sali z kolumną zgodnie z ruchem wskazówek zegara (patrząc po mapie), musisz kolejno używać czarow typu Fire, Frost, Sever Magicka, Elevate Magicka. Gdy zrobisz to dobrze, otwarta zostanie przejscie na niższy poziom.
Musisz przebic się przez nieumarłych i dotrzeć do skrzyni ze skarbem – starozytnym hełmem Ayleidów. By się doń dostać, musisz znaleźć dwa przyciski w ścianach pomieszczenia, w którym się on znajduje. Gdy go zdobędziesz, wyjdź z powrotem na pierwszy poziom i pogadaj ze wszystkimi

Necromancer's Moon

Idź do Mystic Archives i pogadaj z Tar-Meeną. Przeczytaj leżącą nieopodal księgę Necromancer's Moon. Zagaj raz jeszcze do Tar-Meeny, później do Raminusa, a następnie do stojącej nieopodal niego Bothiel. Udaj się do Dark Fissure. Przed wejsciem do jaskini jest ołtarz. Musisz poczekać do nocy z Thurdas na Fredras, a będziesz świadkiem ceremonii nekromantów. To już wszystko, nie musisz robić nic więcej – po prostu wróć do Raminusa i opowiedz o wszystkim. Do jaskini mozesz wrócić później, gdy będziesz potrzebował Black Soul Gemów

Liberation or Apprehension?

W końcu poznajesz Arcymaga, Hannibala Travena. Od teraz będzie zlecał ci misje do wykonania. Udaj się do Nenyond Tw... Musisz przedostać się przez dwa opanowane przez nekroman... poziomy lochów. Na koncu drugiego z nich odnajdziesz mag... miałeś uratować – został przemieniony w zombie. Możesz go... bądź pozostawić przy życiu, nie ma to znaczenia.

Information at a Price

Udaj się do Skingrad i porozmawiaj z nową kamerdynerką, Hel... Hessildor ma potrzebne ci informacje, ale wpierw żąda przysł... do Two Sisters Inn i porozmawiaj z przywódcą łowców wampi... Powiedz mu, że w Bloodcrust Cavern czają się krwiopijcy. Jeśli użyjesz na nim Speechcraftu, wyśle on tam swój oddział. Jeśli będziesz w stanie go przekonać, pozostaje ci osobno zająć się łowcami i wampirami. Pozbądź się wszystkich łowców z mapy, następnie idz do wspomnianej jaskini i dokończ dzieła zniszcze... (jeśli udało ci się naslać jednych na drugich, masz o tyle mniej roboty). Hrabia z wdzięcznością przekaze ci informacje

A Plot Revealed

Odczekaj 2 dni, odkąd przyniosłes Hannibalowi wieści o Manni... Zostaniesz wysłany do Brumy. Na miejscu okaze się, że tamtej... filia zaatakowana została przez nekromantów. Zbadaj budynek, a... odnajdziesz J'Skara, ktory wszystko ci opowie

The Bloodworm Helm

Udaj się do Fort Teleman. Hełm znajdziesz na drugim poziomie... podziemi. Jest on broniony przez kilka daedrycznych potworów

The Necromancer's Amulet

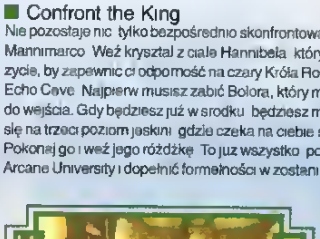
Tym razem w drogę do Fort Ontus. Idź przed siebie, mijając podejrzanych magów, aż spotkasz się z Caranyą. Przeszła ona... stronę wroga – zabij ją i weź z jej ciała amulet, po czym ulotnij... wróć do Arcane University

Ambush

Idz w okolice ruin Silom i porozmawiaj z czekającym na ciebie oddziałem battlemage'ow. Ustaw ich zgodnie z ich umiejętnościa... niech Thalfin stoi blisko wyjścia, Merete trzyma się z daleka, a Ivel pozostaje w pobliżu bitwy. Po chwili pojawi się Falcar z obstawą. ... wiele lepiej, żeby udało ci się powstrzymać go zanim zdąży wyco... się z powrotem do Silom, gdyż zaoszczędzisz w ten sposób spor... czasu. Mozesz użyć na nim jakiegoś zaklęcia paraliżującego. Za... i weź z jego ciała Colossal Black Soul Gem

Confront the King

Nie pozostaje nic, tylko bezpośrednio skonfrontować się z Mannimarco. Weź kryształ z ciała Hannibala, który poświęci swe życie, by zapewnic ci odpomość na czary Króla Robaków. Idź do Echo Cave. Najpierw musisz zabić Bolora, który ma przy sobie klu... do wejścia. Gdy będziesz już w srodku, będziesz musiał przedosta... się na trzeci poziom jaskini, gdzie czeka na ciebie sam Mannimarco. Pokonaj go i weź jego różdżkę. To już wszystko, pozostaje wrócić ... Arcane University i dopełnić formalności w zostaniu Arcymagiem.



Apartament Arcymaga jest ... tego momentu twoim domem, masz więc całkowity dostęp do znajdujących się tam ołtarzyków do tworzenia przedmiotów i zaklęć, a także magicznego kufra. Raz na tydzień pomnozy od dla ciebie dowolny składnik alchemiczny – po prostu włóż do niego jedną sztukę i poczekaj. Możesz też zatrudnić jednego z młodych magów jako swojego pomocnika w wo...

OPIS PRZEJŚCIA – GILDIE

Gildia Złodziei

Gildia Złodziei, poza wykonywaniem składających się na pewien fabularny ciąg questów wymaga od ciebie również sprzedawania skradzionych przedmiotów specjalnym członkom ugrupowania, paserom (w dzienniku wyrażone jest to w formie misji Independent Thievery). Kolejno będą to: Ongar w Brumie, Dar Jee w Leyawiin, Luciana Galena w Bravil, Orrin w Anvil oraz Fathis Ules w Imperial City. W nawiasach przy nazwach questów podano zleceniodawców oraz ilość „wypranych" pieniędzy, która wymagana jest do podjęcia danego zadania.

Finding the Thieves Guild

Aby aktywować tę misję, przeczytaj list gończy o Gray Foxie – znajdziesz go na głównych ulicach dowolnego dużego miasta. Porozmawiaj z jakimkolwiek zebrakiem i użyj na nim Speechcraftu, a dowiesz się, gdzie powinieneś się udać. Miejsce zostanie zaznaczone na mapie – jest to tzw. Ogród Dalerotha w Imperial City Waterfront. Udaj się tam w okolicy północy, by spotkać Amanda Christophe'a. Zgłoś mu chęć wstąpienia do gildii.

May the Best Thief Win (Armand Christophe)

Twoim sprawdzianem jako rekruta gildii będzie skradzenie dziennika Amantiusa Allectusa. Od żebraków dowiesz się, że jego dom jest w Temple Distrct. Po prostu włam się i weź dziennik, po czym zanieś go Armandowi.

Cast out of the Thieves Guild



Jeśli zabijesz, zaatakujesz lub okradniesz innego członka gildii, będziesz musiał zapłacić karę. Odpowiednio są to kwoty 1000, 500 i 200 septimów, a wpłacasz je u swego aktualnego „Doyena" – zlecającego misję przełożonego.

Untaxing the Poor (Armand Christophe)

Musisz włamać się do South Watch Tower (wejście od Temple Distrct lub od Arboretum), dostać się na najwyższe jej piętro i ukraść pieniądze oraz księgę z rejestrem podatków. Gdy wrócisz z nią do Armanda, pozwoli ci on zatrzymać sakiewkę.

The Elven Maiden (Armand Christophe, 100)

Masz za zadanie skraść pewną rzeźbę z kaplicy w Cheydinhal. Od tamtejszych żebraków wyciągniesz informację, że jest on w krypcie (Chapel Undercroft). Wejdź tam i spróbuj się przekraść za plecami strażniczki, by uniknąć z nią walki. Gdy zdobędziesz rzeźbę, wróć do Imperial City Waterfront.
Znajdź Methredhel i porozmawiaj z nią. Wejdź do domu. Mywyny Arano i zostaw figurkę w jej szafie, po czym podejdź do kapitana straży (Hieronymousa Lexa) i donieś mu o kradzieży. Przy odrobinie Speechcraftu upieczesz w ten sposób dwie pieczenie na jednym ogniu.

Adharji's Heirloom (S'krivva, 200)

Od teraz misje dostawać będziesz od mieszkającej w Bravil S'krivvy. Tym razem wyśle cię ona do Leyawiin, byś porozmawiał z Adharji. Gdy to zrobisz, udaj się do miejskiego więzienia (w zamku) i daj zamkniętemu tam Arnuseiowy wytych. Porozmawiaj z którymś z żebraków w mieście. Znajdź w zamku Hildarę Mothril i użyj na niej Speechcraftu. Pod osłoną nocy wejdź do zamkowej piwnicy i użyj ukrytej w beczce dźwigni, by otworzyć tajne przejście. Dotrzesz do komnat hrabiny. Pierścień zamknięty jest w szkatułce z biżuterią – otwórz go wytrychem albo skradnij kluczyk śpiącej hrabinie. Weź pierścień i zanieś do Adharji.

Misdirection (S'krivva, 300)

S'krivva wyśle cię, byś opanował sytuację w Waterfront, gdzie Lex ponownie rozpuścił swe wici. Porozmawiaj z żebrakami, by dowiedzieć się, że Methredhel ukrywa się w Dynan Amnis House w Talos Plaza District. Odwiedź ją, by dostać polecenie zakradnięcia się do Arcane University.
Podążając za wskazaniem mapy, dojdź do pokoju arcymaga. Weź stamtąd kostur Hrormir's Icestaff i wróć do Methredhel. Po rozmowie idź do Waterfront a zobaczysz jak Lex dostaje reprymendę od gildii magów. Weź wiadomość, która zostanie na ziemi, gdy wszyscy rozejdą się. Jeszcze raz odwiedź Methredhel, po czym odstaw kostur do skrzyni w Ontus Vanin's House.

Lost Histories (S'krivva, 400)

Żebracy w Skingrad powiedzą ci, że złodziej którego musisz znaleźć jest w miejskim areszcie. Idź więc do zamku. By spokojnie przejść koło strażników, musisz dostać tam precz. Znajdź Shuma gro-Yaruga i zaoferuj swe usługi jako członka służby. Gdy się zgodzi, będziesz mógł przejść do cel. Pogadaj z jedynym więźniem. Pociągnij świecznik na jednej ze ścian, by przejść dalej. Gdy będziesz w winiarni, znajdź kolejny świecznik-dźwignię, a zmierzysz się z The Pale Lady.
Weź klucz z jej ciała i uwolnij Amusela z klatki. Wykradnijcie się z zamku, a Argonianin zaznaczy na twojej mapie lokalizację księgi, która schowana jest pod jednym z drzew w Skingrad.

Taking care of Lex (S'krivva, 500)

Tym razem skieruj swe kroki do Anvil. Przepytaj żebraków, by dostać namiar na Omna. Znajdź go w zamku, a otworzy on dla ciebie tajne przejście. Z biurka zaznaczonego na kompasie weź List of Candidates. Żebracy skierują cię do fałszerza, znajdziesz go w zniszczonym budynku koło miejskiej gildii magów. Pogadaj z nim i zapłać ile chce, po czym odczekaj dobę. Masz już list, teraz trzeba zdobyć pieczęć.
Znajdziesz ją w Imperial Legion Offices w Imperial City Prison. Imperial Legion Seal leży na biurku, użyj jej na liście. Zanieś tak spreparowaną wiadomość hrabinie w Anvil, a Lex przestanie zagrażać operacjom gildii w Imperial City.

Turning a Blind Eye (Gray Fox, 600)

Gray Fox zainteresował się twoimi umiejętnościami i teraz będzie osobiście przydzielać ci misje. O miejscach spotkań z nimi dowiadywać się będziesz od posłańców, którzy podchodzić będą do ciebie w czasie snu i odpoczynku.
Zgodnie z instrukcją idź do Helvius Cecia's House w Brumie. Otrzymasz polecenie udania się do Temple of the Ancestor Moths. Idź tam i porozmawiaj z mnichami. Jednego z nich namów za pomocą Speechcraftu by wpuścił cię do katakumb. Musisz przedrzeć się teraz na ostatni poziom tych lochów. W przeciwieństwie do innych misji gildii złodziei nie będziesz karany za zabijanie kogokolwiek, możesz więc śmiało walczyć z niewidomymi mnichami. Na końcu lochów znajdziesz kryształ, który niezwłocznie zanieś Gray Foxowi.

The Arrow of Extrication (Gray Fox, 700)

Z Foxem spotkasz się w Mabrtus Arcrus House w Chorrol. Po rozmowie z nim idź zagadać do jednego z żebraków w Bravil. Idź do zamku Bravil i zakradnij się do pokoju maga Fathisa Arena. Znajdziesz tajne przejście, otwierane przez dotknięcie jednej z kolumn w ścianie. Przejdź przez małą jaskinię, a znajdziesz się w wieży czarownika. Nie angażuj się w walkę z nim, zakradnij się poza jego wzrokiem i weź strzałę z miejsca wskazywanego przez kompas.

Boots of Springheel Jack (Gray Fox, 800)

Gray Fox czeka w Gandredhel's House w Cheydinhal. Odbierz zlecenie i idź do Jakben Imbel's House w Imperial City Talos Plaza. Znajdź gospodarza i wystrasz go, a da ci klucz do swej piwnicy. Tam z kotłem okaże się, że jest wampirem i probował wpuścić cię w pułapkę. Zabij go i weź jego buty. Nie ma co rozwlekać tej misji w czasie i próbować innych rozwiązań, gdyż tak czy tak skończy się ona rozlewem krwi.

The Ultimate Heist (Gray Fox, 1000)

To już ostatni skok zaplanowany przez Gray Foxa, z którym spotkasz się w Othrelos' House w Elven Gardens. Idź do Imperial City Palace i przejdź do piwnicy. Znajdziesz wielką klepsydrę– użyj jej. Przejdź teraz do Imperial City Arboretum i zejdź do kanałów. Podążaj za strzałką na mapie, zaliczając długi spacer przez kanalizację. W końcu dojdziesz do The Old Way. Tutaj jeszcze łatwiej się pogubić. Gdy dojdziesz do The Lost Catacombs, ubierz buty Springheel Jaka i na końcu poziomu wyskocz na wyższą platformę, po czym wciśnij przyciski po obu stronach drzwi, by otworzyć przejście dalej (ten fragment gry jest dość mocno zabugowany, warto mieć wcześniejszego save'a na wypadek, gdyby wciśnięcie przycisków nie otwarło drzwi).
Gdy będziesz w wielkiej Sali w Hall of Epochs, skręć w prawo i przejdź do następnej, mniejszej części lochu. Natrafisz tu na przycisk, który spowoduje usunięcie blokujących przejście, betonowych bloków. Wróć do dużej sali i stań na pozycji strzeleckiej na środku – musisz teraz trafić w odpowiednie miejsce za pomocą Arrow of Extrication. Celuj w okolicach dłoni posągu. Jeśli spudłujesz, możesz podejść do niego i wziąć strzałę z ziemi, po czym spróbować ponownie. Gdy trafisz, usłyszysz charakterystyczny dźwięk i zobaczysz otwierające się drzwi.
Idź przed siebie. Mnisi nie zagrażają ci póki co. Otwórz drzwi dźwignią i wejdź do biblioteki. Usiądź na krześle i poczekaj, aż przyniosą ci zwój. Weź go i bierz nogi za pas, uciekając po schodach na górę, a następnie przez kilka poziomów pałacowych komnat, aż znajdziesz się w Imperial Battlemage Quarters. Podejdź do kominka i zeskocz w dół szybu. Jeśli użyjesz tu butów Jaka, bezpiecznie spadniesz na ziemię, ale zostaną one przy tym zniszczone. W przeciwnym wypadku zachowasz obuwie, ale możesz (nie musisz) zginąć w wyniku upadku.



Uradowany Gray Fox poprosi cię jeszcze, byś zanósł jego pierścień hrabinie Umbranox w Anvil. Zrób to, a będziesz świadkiem końcowej sceny, w wyniku której zostaniesz mianowany nowym przywódcą gildii złodziei – czyli de facto nowym Gray Foxem, gdyż charakterystyczny kaptur również przejdzie w twoje ręce. Możesz go wykorzystywać jako osobną tożsamość, gdyż przestępstwa popełniane jako Fox nie będą obciążać twojego normalnego „konta" (wystarczy, że zdejmiesz kaptur).

OPIS PRZEJŚCIA – GILDIE

Dark Brotherhood

Członkostwo w Mrocznym Bractwie zostanie ci zaproponowane, jeśli zabijesz dowolną niewinną osobę – NPC z questów oraz bandyci nie liczą się. Gdy popełnisz morderstwo na ekranie pojawi się komunikat, jakoby zaobserwowane to zostało przez pewną nieznane siły. Następnym razem gdy będziesz spał, odwiedzi cię Lucien Lachance, przynoszący zaproszenie do twojej nowej rodziny.
Spora część misji Bractwa wiąże się z możliwością uzyskania, poza normalną zapłatą, gratisowego bonusa. Poniższe rozwiązania zawsze wskazują na sposób najbardziej optymalny, który zaowocuje dodatkowymi przedmiotami.

A Knife in the Dark

Zanim staniesz się pełnoprawnym członkiem bractwa, musisz udowodnić swą lojalność popełniając pierwsze skrytobójstwo. Twoją ofiarą jest Rufio, bezbronny staruszek spiący w piwnicy Inn of the Ill Omen, na południe od Imperial City. Jeden cios wystarczy na niego. Gdy Rufio będzie martwy, połóż się spać, a ponownie odwiedzi cię Lucien.

Dark Exile

Od tego momentu, jeśli złamiesz przykazania Bractwa (standardowo – nie możesz atakować ani okradać innych członków), zostaniesz w czasie snu odwiedzony przez zjawę, którą będziesz musiał pokonać. Dwukrotnie da ci to szansę powrotu w szeregi Bractwa, za trzecim razem nie zostaniesz już przyjęty z powrotem.

Welcome to the Family

Udaj się do Cheydinhal, do tajemnego sanktuarium bractwa. Teraz misje dostawać będziesz od wampira Vicente. Twoim pierwszym zadaniem jest zabicie kapitana statku Marie Elena, którego znajdziesz w Imperial City Waterfront. Udaj się tam i podejdź do leżących na brzegu skrzynek. Pojawi się komunikat z pytaniem czy chcesz się w nich skryć. Wybierz odpowiedź twierdzącą, a zostaniesz przeniesiony na statek. Za strzałką kompasu idź do kajuty kapitana i zabij go. Z jego ciała weź klucz, którym otworzysz skrzynię z łupem oraz drogę ucieczki – okno. Wyskocz przez nie i wróć do Cheydinhal.

Accidents Happen

Idź do Baenlin's House w Brumie i wejdź do środka w okolicy 8 wieczorem. Przekradnij się na prawo od drzwi unikając wzroku siedzącego na fotelu gospodarza. Wejdź po schodach na górę i otwórz właz do tunelu (Crawlspace Door). Kawałek dalej znajdziesz mocowanie wiszącego nad Baenlinem trofeum. Poluzuj je, a wykonasz misję bez jakichkolwiek trudności i wpadek.

No Rest for the Wicked



W trakcie tej misji musisz wrócić na sam początek swojej przygody do celi w której rozpoczęła się gra. Znajdź wejście do kanałów, z którego wyszedłeś po ukończeniu Tutonala i idź za wskazaniem mapy. W pewnym momencie natrafisz na dwóch rozmawiających strażników – poczekaj aż skończą. Idz dalej wymijając jeszcze jednego gwardzistę.
Poczekaj, aż Valen przestanie rozmawiać ze strażnikiem i podejdź do jego celi. Klucz jest na stoliku po lewej. Zabij dunmera i po prostu wyjdź standardowym wyjściem – nie musisz wracać przez kanały.

The Assassined Man

Idz do Chorrol, do domu Francoisa Motierre. Uzbrój się w Languorwine Blade (mesz go od Vicente) i poczekaj aż zjawi się Hides-His-Heart. Gdy wywiąże się kłótnia, zaatakuj Motierre sztyletem i uciekaj – nie podejmuj walki z Argonianinem, bo stracisz bonusowy przedmiot. Uciekniji odczekaj dobę, po czym udaj się do krypty w miejscowej kaplicy. Użyj antidotum na obezwładnionym Motierre, po czym wyprowadź go na zewnątrz i do karczmy The Grey Mare.

The Lonely Wanderer

Twoim celem jest elf imieniem Faelian. Udaj się do dzielnicy Talos Plaza w Imperial City i porozmawiaj z Ataeną, którą spotkasz w hotelu Tiber Septim. Powie ci ona, że Faelian często kręci się po Elven Gardens, a najłatwiej go znaleźć w Lorkmir's House. Włam się tam i pozbądź się go bez zadnych świadków. Jeśli nie czujesz się pewnie w otwieraniu zamków, mozesz spróbować zaprzyjaźnić się z Faelianem, by ten wziął cię do swojej kryjówki po dobroci. W tym celu musisz zdobyć jedną sztukę narkotyku o nazwie Skooma. Sam Faelian wskaze ci odpowiedniego handlarza w Brumie.

The Renegade Shadowscale

Argonianin z Sanktuarium, Telnaava, ma dla ciebie zadanie. Chce byś zabił dla niego Scar-Taila. Znajdziesz go na bagnach Bogwater. Mozesz po prostu zabić go albo razem z nim przechytrzyć Telnaavę, oddając mu serce martwego argoniańskiego najemnika leżącego nieopodal. W tym drugim przypadku dostaniesz trochę złota od Scar-Taila.

Enter the Eliminator

Musisz udać się do Fort Sutch i otruć przywódcę bandytów, pozostając w całkowitym ukryciu (w przeciwnym razie stracisz bonus). Przekradnij się do miejsca wskazanego na kompasie i zamień butelkę z lekarstwem na to z trucizną, które dostałeś od Ocheevy. Wydz niezauważenie. Nie jest to łatwe – duzo tu ciasnych przejść patrolowanych przez strażnikow.

Whodunit?

Jedna z najfajniejszych misji w grze, musisz udać się na przyjęcie do Summitmist Manor i pozabijac wszystkich jego uczestnikow. Można to zrobić na kilkanaście sposobów – rozmawiając ze wszystkimi po kolei, zdobywając ich zeufanie i bawiąc się nimi, manipulując wszystkim dookoła. Wystarczy pokombinować. Jesli ktoś zonantuje się, ze to ty jesteś mordercą – stracisz bonusowy przedmiot. Jeśli chcesz iść na łatwiznę, po prostu wyeliminuj tych, którzy odłączają się od grupy szukając skarbu na piętrze i w piwnicy. Największą przyjemność da ci jednak rozmowa z nimi, snucie intryg, kłócenie ich ze sobą.

Permanent Retirement

Ocheeva da ci zatrutą strzałę, którą masz wykorzystać do zabicie Adamusa Philidy. Zaczaj się na niego w Leyawiin, gdy będzie uskuteczniał swoją popołudniową kąpiel w bajorku. Zadbaj o dobrą osłonę, gdyż nie chcesz mieć całej straży miejskiej na karku. Wystrzel strzałę w pozbawionego zbroi Adamusa i weź z jego ciała jego palec. Zakradnij się teraz do Imperial Legion Offices w Imperial City Prison i włoz palec do szuflady w biurku (potrzebujesz wytrycha, by ją otworzyć).

Of Secret and Shadow

Dostaniesz od Ocheevy list, który napisał do ciebie sam Lucien. Udaj się do Fortu Farragut na spotkanie z nim. Musisz przejść przez niewielki loch wypełniony nieumarłymi, by z nim porozmawiać.

Purification

Lucien Lachence rozkaże ci odwiedzić Sanktuarium raz jeszcze, tym razem po to by zabić wszystkich członków Bractwa, którzy tam rezydują – wyjątkowo możesz w tym wypadku złamać jedno z Przykazań Bractwa. Zrob to w sposob, w jaki uważasz za stosowne. Mądrze jest eliminować kazdego członka osobno, a przy okazji unikać też wałęsającego się po korytarzu Dark Guardiana. Nagrodą za tę misję będzie czarna klacz, Shadowmere.

Affairs of a Wizard

Udaj się do Hero Hill i z omszałej skały weź list z rozkazami. Od tej pory będziesz je otrzymywać w ten właśnie sposób. Idź do Leafrot Cave. W miejscu zaznaczonym na mapie znajdziesz księgę. Przeczytaj ją, a dowiesz się, że jeśli uda ci się skraść magowi klepsydrę z kieszeni, zabijesz go tym samym. Idź więc na drugi poziom podziemi i sprobuj to zrobić. Jeśli zawiedziesz, będziesz musiał pokonać go tradycyjnym sposobem. Nagrodę odbierzesz w Chorrol, w miejscu wskazanym na twojej mapce. Będą tam też następna rozkazy.

Next of Kin

Idz na farmę Applewatch, gdzie porozmawiaj z Perenną Draconis. Wyciągnij od niej listę zakupów by poznać miejsca przebywania wszystkich jej dzieci. Zabij ją, a następnie odwiedź wszystkie inne wskazane na mapie osoby po kolei. Najtrudniejsza w eliminacji jest Caelia Draconis, która jest strażnikiem w Leyawiin. Popołudnia spędza ona w tawernie Three Sisters i tam będzie najłatwiejszym celem, gdyż zamordowanie jej nie ściągnie na ciebie uwagi całej straży. Nagroda i kolejna rozkazy są w studni w Skingrad.

Broken Vows

Krótka piłka – masz zabić J'Ghastę, mieszkającego w Brumie Khajiita. Większą część dnia spędza on w swej tajnej sali treningowej, do której wejdziesz przez klapę w podłodze w piwnicy, pod stertą tkanin. Zabij go i idz do Old Bridge, na południe od Imperial City, po dalsze wskazówki.

Final Justice

Idz do The Flooded Mine, gdzie zabij Argonianke Sheleez. Nagroda jest w Fort Redman.

A Matter of Honor

Następną ofiarą jest Alval Uvani, wędrowny mag i kupiec zarazem. Wraz ze zleceniem otrzymujesz jego rozkład tygodnia, dzięki któremu dowiesz się w którym mieście szukać go danego dnia. Mozesz wykorzystać jego uczulenie na miod (Mead) i podsunąc mu go, gdy będzie jadł i pił. Dzięki temu zostanie sparaliżowany i będzie łatwym celem. Pieniądze oraz następny list jest w Market Distrct, za jednym ze sklepów.

The Coldest Sleep

Havilstein Hoar-Blood to następny cel, znajdziesz go w Gnoll Mountain. Zabij go i odbierz nagrodę z zatopionej skrzyni w ruinach Nomal.

A Kiss Before Dying

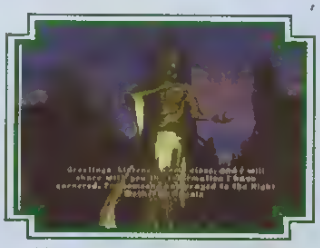
To juz ostatnia misja tego typu, jej celem jest elf Ungolim. Codziennie pomiedzy 6 rano a 1 po południu idzie on pod posąg Lucky Old Lady w Bravil, tam mozesz go napaść. Straz nie będzie interweniować. Gdy go zabijesz, pojawi się Lucien, który wprowadzi duzo zamieszania w tę historię.

Following a Lead

Po rozmowie z Lucienem jedź do Anvil, gdzie poczekaj przy zaznaczonym na mapie beczce. Zagadaj do pachołka, który przyniesie rozkazy. Płyń łatami morskiej i porozmawiaj z nadzorcą Ulfgarem – wystrasz go z problemów da ci on klucz do piwnicy. Tam zastaniesz dość dantejskie widok kryjówki psychopaty. Przeczytaj jego dziennik i jedz do Applewatch na ne spotkanie z Lachancem.

Honor Thy Mother

Spóźniłeś się – uznając Luciena za zdrajcę, reszta rady Black Hand postanowiła wypatroszyć go dla przykładu. Porozmawiaj z Arqueen, poczekaj do północy. Zagadaj do niej raz jeszcze, a przeniesiecie się z Bravil. Po krótkiej scance będziesz w środku krypty Matki Nocy. Potem ujawni się zdrajca. Zabij go i porozmawiaj z duchem kobiety. Zostaniesz mianowany przywódcą Mrocznego Bractwa. Listenerem. Rozejrzyj się po krypcie i zgarnij przydatne przedmioty. Po chwili znajdziesz się z powrotem w Sanktuarium.



Jako Listener powinieneś (nie musisz) raz na tydzień odwiedzać posąg Lucky Old Lady i wysłuchać zlecenia zabójstwa, po czym zanosić je do Arqueen w Sanktuarium. To cała twoje rola, w zamian za którą otrzymywać będziesz procent z zysków ugrupowania. Poza tym, w tajnej kryjówce z czasem pojawią się rekruci – jednego z nich mozesz wziąć ze sobą w charakterze ochroniarza.

OPIS PRZEJŚCIA

Misje daedryczne

Są to questy zlecane ci przez daedryczne bóstwa. Aby do nich przystąpić, musisz spełnić szereg wymagań: być na odpowiednim poziomie doświadczenia, zdobyć stosowną ofiarę oraz przekonać do siebie szamana wyznawców danego kultu (Speechcraft + zaklęcia spod znaku Charmu). Warto się starać, gdyż występujące w tych misjach nagrody to jedne z najlepszych przedmiotów w grze. W nawiasach przy nazwach questów podano wskazówki co do odnalezienia kapliczek, w których zlecane są owe zadania.

Bóstwo	Poziom	Ofiara	Nagroda
Azura	2	Glow Dust	Azura's Star
Boethia	20	Daedra's Heart	Goldbrand
Clavicus Vile	20	500 Septimów	Masque of C. Vile
Hircine	17	Bear Pelt	Saviour's Hide
Malacath	10	Troll Fat	Volendrung
Mephala	15	Nightshade	Ebony Blade
Meridia	10	Ectoplasm lub Mort Flesh	Ring of Khajiiti
Molag Bal	17	Lion Pelt	Mace of Molag Bal
Nomira	5	Obnizenie Personalisty	Ring of Nomira
Nocturnal	10	Brok	Skeleton Key
Peryite	10	Brok	Spell Breaker
Sanguine	8	Cyrodilic Brandy	Sanguine Rose
Sheogorath	2	Lesser Soul Gem, Yarn, Lettuce	Wabbajack
Vaermina	5	Black Soul Gem	Skull of Corruption
Hermaeous Mora	20	Patrz opis questa	Oghma Infinium

Azura (na północ od Cheydinhal)

Gdy złozysz ofiarę, Azura wyśle cię do Gutted Mine, byś zabił tam 4 wampiry. Nagrodą jest całkiem ciekawy przedmiot, nie zużywający się po jednym użyciu Soul Gem, bardzo przydatny jako ostatnie deska ratunku, gdy chcesz odnowić ładunek magiczny w swojej broni.

Boethia (na południowy-wschód od Cheydinhal)

Boethia otworzy dla ciebie portal, który przeniesie cię do jego królestwa. Musisz tam wygrać turniej gladiatorów, zabijając wszystkich przeciwników. Okra
będziesz z przedsta
wszystkich, otwarty
dostajesz w nagrod



Borbasa (pies Cla
pośrednictwem fig
Przejdź przez loch
weiczyć z nią lub
opłacalna. Pokon
Clevicusowi albo
ostrze dla siebie
(zarówno wizualn
podnoszący atryb

Hircine (n

Skieruj swe kroki
Jeśli zbkzysz się
Celem misji i tak
nagrodę otrzyma

Malacath

Musisz odwiedz
właścicielem. Po
kopalnię Bleak M
środku, twoim za
w klatkach ogro
mozesz pokonać
Nagrodą jest do

Mephala

Idź do osady Bl
niego pierścień
Dalivlu, by zako
Mozesz już zab
zostaw sztylet



przeciwników. Okrąż całą krainę, na każdej wysepce mierzyć się będziesz z przedstawicielem innej rasy. Gdy pokonasz wszystkich, otwarty zostanie portal powrotny. Miecz, który dostajesz w nagrodę, zadaje obrażenia od ognia.



Clavicus Vile (na południowy-zachód od Imperial City)
Musisz udać się do miasteczka Pell's Gate. Porozmawiaj tam z mężczyzną o imieniu Hrrokethe Wide. Opowie ci on historię wojowniczki Umbry. Nie zważając na ostrzeżenia Borbasa (psa Clavicusa, przemawiający do ciebie za pośrednictwem figurki w twoim ekwipunku), udaj się do Vindasel. Przejdź przez lochy, a spotkasz Umbrę. Staniesz przed wyborem walczyć z nią lub odejść. Pierwsza opcja jest rzecz jasna bardziej opłacalna. Pokonaj ją i weź jej miecz. Możesz go zanieść Clavicusowi albo odmówić mu posłuszeństwa, zatrzymując ostrze dla siebie. Nagrodą za oddanie go jest tajny (pusty wizualnie jak i funkcjonalnie) hełm, dodatkowo podnoszący atrybut Personality.

Harcane (na południe od Imperial City)

Swoimi kroki do Harcane Grove, gdzie znajdziesz nosorożca. Jeśli zbliżysz się do niego bez broni, pozwoli ci na sobie jeździć. Celem misji i tak jest jednak zabicie go. Jeśli to zrobisz, w nagrodę otrzymasz całkiem fajną, lekką zbroję.

Malacath (na północ od Anvil)

Musisz odwiedzić Lord Drad's Estate i porozmawiać z właścicielem. Powiedz, że podziwiasz jego pracę, a wskaże ci on kapalnię Bleak Mina. Tam też musisz się udać. Gdy będziesz w środku, twoim zadaniem będzie uwolnić dwie grupy zamkniętych w klatkach ogrów (nie będą cię atakować). Zamki w klatkach możesz pokonać wytrychami lub skraść/zabrać klucz strażnikom. Nagrodą jest dość mocna broń obuchowa.

Mephala (na południowy-wschód od Brumy)

Udaj się do osady Bleaker's Way. Wejdź do domu Hrole Ulfgara i weź z niego pierścień (Ulfgar Family Ring). Teraz odwiedź dom Nivana Dalvilu, by zakosić rodowy sztylet (Dalvilu Ceremonial Dagger). Możesz już zabić Hrola i Nivana – przy ciele tego pierwszego weźmiesz sztylet Dalvilu, a tego drugiego – pierścień Ulfgarów.

Porozmawiaj z kimkolwiek z mieszkańców i zasiej ziarno niezgody, a będziesz mógł podziwiać, jak dwie rodziny wychodzą na dziedziniec i wybijają się nawzajem. Nagroda, Ebony Blade, jest relatywnie słabym przedmiotem jak na tak wysoki wymagany poziom doświadczenia.

Meridia (na zachód od Skingrad)

Mesz za zadanie iść do Howling Cave i pokonać okupujących to miejsce nekromantów. Jest ich pięciorg i towarzyszy im garstka nieumarłych. Pierścień, który dostaniesz w nagrodę, permanentnie nakłada na ciebie słabe zaklęcie niewidzialności.

Molag Bal (na południowy-wschód od Chorrol)

Molag da ci przeklętą maczugę, który posłuży ci na pewnemu człowiekowi do zabicia cię. Idź do Brindle Home. Znajdz Melusa Petilusa i poczekaj do rana, gdy wyjdzie on dumać przed grobem żony. Wyrzuć maczugę na ziemię, a następnie zaatakuj go w czasie modłów. Podniesie on broń i podejmie walkę. Daj mu się zabić, a ocknięsz się z powrotem pod ołtarzem Molaga. Nagrodą będzie Mace of Molag Bal, niezła broń obuchowa.

Namira (na wschód od Brumy)

Zanim porozmawiasz z kapłanką Hjolfrodi, postaraj się wypić wielką ilość alkoholu i przyjąć inne substancje obniżające parametr Personality. Jeśli okażesz się być wystarczająco odrażający, pozwoli ci ona porozmawiać z Namirą. Ta poleci ci udać się do do Ayleidzkich ruin Anga i rzucić czar Namira's Shroud na penetrujących tamtejsze podziemia kapłanów. To bardzo proste zadanie, gdyż nie musisz tu z nikim walczyć – tekroć rzucisz czar na kapłana, zostanie on zabity przez tudzi cienia, zamieszkujących ruiny. Gdy wszyscy zginą, wróć do Namiry po swoją nagrodę – pierścień o rozbudowanych magicznych właściwościach defensywnych.

Noctumal (na północny-wschód od Leyawiin)

Poszukiwania zagubionego artefaktu rozpoczniesz w Leyawiin. Udaj się do domu Weebam-Na i skryj się, tak by gospodarze nie wiedzieli o twojej obecności. Usłyszysz rozmowę, w której omawiają miejsce ukrycia skarbu – Tidewater Cave. Tam się też udaj, przedmiot znajdziesz w skrzyni zaznaczonej na mapce. Nagrodą za tę misję jest Skeleton Key, czyli uniwersalny wytrych, który nie tamie się w razie niepowodzenia – dzięki niemu już nigdy nie będziesz musiał się martwić o kończący się niezbędnik włamywacza.

Peryite (daleko na południe od Cheydinhal, nad rzeką Silverfish)

Peryite teleportuje cię do Oblivionu. Musisz odnaleźć tam dusze jego wyznawców. Jedynym problemem jest rozmiar tej krainy – przed tobą solidny kawał łazenia w kółko. Gdy zbierzesz wszystkich, Peryite otworzy dla ciebie portal powrotny. Twoja nagroda, Spell Breaker, to świetne tarcza pozwalająca uniknąć obrażeń magicznych. Poza tym, bardzo efektownie wygląda.

Sanguine (na północny-zachód od Skingrad)

Cyrodilic Brandy znajdziesz np. w winnicy zamku Skingrad. Sanguine każe ci iść do Leyawiin i rzucić urok na tamtejsza hrabinę w trakcie wieczornego przyjęcia. Gdy będziesz na miejscu, wejścia na party strzec będzie strażnik. Jeśli jesteś odpowiednio ubrany, wpuści cię bez problemu. Jeśli nie, będziesz musiał użyć na nim Speechcraftu. Kiedy będziesz w środku, upewnij się ze Alesie Caro jest na miejscu (jeśli nie, poczekaj 24 godziny i sprawdź ponownie). Rzuć na zgromadzonych zaklęcie Stark Reality i bierz nogi za pas. Cały twój sprzęt zniknął – jest w skrzyni niedaleko kapliczki Sanguine'a.

Sheogorath (na północ od Leyawiin, po zachodnim brzegu zatoki)

Udaj się do osady Border Watch i pogadaj z szamanem Ri'bassą. Opowie ci on o przepowiedni, którą Sheogorath kazał ci „zrealizować". Wejdź do lokalnej karczmy, Border Watch Inn. W gablotce po prawej stronie od wejścia znajduje się rzadki gatunek sera – ukradnij go, a następnie włóż do kociołka zawieszonego nad ogniem w centrum osady. Odczekaj dobę, a inwazja szczurów stanie się faktem. Walcząc z najazdem gryzoni, Ri'bassa roznosić będzie trutkę na nie. Weź jedną sztukę i użyj jej na poidle dla owiec. Kilka godzin i kolejna klęska zrealizowana. Idz teraz do centrum miasteczka i obserwuj, jak Sheogorath dopełnia formalności. Wabbajack to bardzo specyficzna, dość zabawna broń – różdżka.

Vaermina (na południowy-zachod od Cheydinhal)

Black Soul Gemy może być ci ciężko zdobyć, jeśli nie jesteś członkiem Gildii Magów. W cyklu questów z nią związanych pojawiają się ona regularnie. Możesz też szukać przy ciałach nekromantów, o ile uda ci się na jakichś natrafić. Vaermina wyśle cię do wieży Arkveda, w której odnaleźć masz jej magiczny artefakt. Podziemia są tu dość długie i obfitują w psychodeliczne widoki i majaki, jak również w daedryczne potwory. Idź cały czas przed siebie, w końcu dotrzesz do sypialni czarownika, w której zobaczysz też jego samego – pogrążonego w wiecznej śpiączce. Zgarnij artefakt i zmykaj z powrotem do kapliczki.

Hermaeous Mora

Misja ta ma bardzo rozbudowane wymagania. Twoja postać musi być na 20 poziomie doświadczenia, musisz ukończyć wszystkie pozostałe misje daedryczne oraz quest „Blood of the Daedra" z głównej linii fabularnej. Gdy spełnisz wszystkie warunki, połóż się spać, a obudzi cię posłaniec Hermaeousa. Jego kapliczka zostanie zaznaczona na twojej mapie, więc nie musisz jej szukać samodzielnie, jak to było w przypadku innych daedrycznych bostw. Gdy będziesz na miejscu, zostanie ci zlecona zebranie 10 dusz, po jednej na każdą rasę zamieszkującą Cyrodiil. Wygląda to w ten sposób: wpierw rzucasz na delikwenta czar Mora's Soul Trap, a następnie zabijasz go. Tak jest przynajmniej w teorii, gdyż bugi dają się tu we znaki i trzeba próbować do skutku. W każdym razie – najłatwiej jest zebrać komplet dusz obchodząc pozostałe świątynie daedryczne. Tamtejsi wyznawcy nie pełnią już w grze żadnej roli, a poza tym są praktycznie bezbronni. Zrób więc sobie maraton po nich i zbierz wszystkie 10 dusz. Nagrodą będzie księga Oghma Infinium, zwiększająca wybrany przez ciebie zestaw umiejętności siłowych, magicznych, lub sneakowych.

Anvil

The Ghost Ship of Anvil (Varulae)

Wejdź na pokład statku The Serpent's Wake w dokach Anvil. Spotkasz elfkę, która poprosi cię o przyniesienie jej magicznej kuli z okrętowego składu. Idź za strzałką na mapie. Napotkasz kilka pomniejszych nieumarłych. Gdy odzyskasz przedmiot z najniższego pokładu, Varulas w zamian obdaruje cię magicznym cutlassem.

The Siren's Deception (Gogan)

Wejdź do domu Gogana i porozmawiaj z nim samym oraz jego żoną Maeloną. Mężczyzna został okradziony przez kobiecy gang grasujący w okolicy. Idź do The Flowing Bowl w dokach i poczekaj chwile, pojawią się dwie dziewczyny, które zaproszą cię na małą pogadankę w chacie za miastem. Poczekaj do 11 w nocy i wejdź do środka. Po krótkiej rozmowie jakkolwiek jej nie rozegrasz, rozpocznie się walka. Pokonaj cały gang i porozmawiaj z Maeloną i Goganem, którzy nagle się we wszystko wmieszają.

Where Spirits Have Lease (Velvyn Benirus)

Idz do The Count's Arms i zgódź się kupić od Benirusa jego posiadłość za 2500 septimów (oczywiście musisz mieć tyle pieniędzy). Odwiedz swój nowy dom i przespij się. Obudzą cię duchy – pokonaj je i zejdz na dół. Znajdziesz przewrócony wazon, przy którym lezy notatka oraz ręka szkieletu. wez oba przedmioty. W The Count's Arms powiedzą ci, że Velvyn wyjechał do Imperial City. Znajdziesz go w The King and Queen w Elven Gardens. Nemów go, by wrócił z tobą do Anvil i pomógł zdjąć klątwę z posiadłości. Ponownie spotkaj się z nim w The Count's Arms i zaprowadz do piwnicy willi. do tajemniczego portalu. Gdy go otworzy i ucieknie, wejdź do środka. Połóż rękę szkieletu na ołtarzu, a pojawi się Isz. Pokonaj go i jeszcze raz porozmawiaj z Benirusem.

Bravil

Caught in the Hunt (Ursanne Loche)

Porozmawiaj z Ursanne, a dowiesz się o zaginięciu jej męża. Idź do Lonely Suitors Lodge i zagadaj do orka gro-Dragola. Użyj na nim Speechcraftu. Wysle cię on do Fort Gnef. Powiedz, ze jestes gotowy do drogi i skorzystaj z łódki zacumowanej przy rzece biegnącej przez Bravil. Ne miejscu okaze się, ze wpadłes w pułapkę. Pogadaj z Aleronem i zejdź do podziemi, by pokonać wszystkich łowców i zabrać ich klucze. Gdy wyjdziesz z powrotem na powierzchnię, zobaczysz gro-Dragola mordującego Alerona. Uporaj się z orkiem i otworz wrota tortu używając jego klucza na kracie tuz przy wejściu na pierwszy poziom podziemi. Wroć do Ursanne.

The Forlorn Watchman (Gilondinn)

Właściciel tawerny Silverhome-on-the-water opowie ci o duchu nawiedzającym okolicę. Idz do Bawnwatch Camp i poczekaj do 8 wieczorem. Pojawi się zjawa – sledz ją przez całą drogę, aż w końcu przemówi do ciebie. Wróć do Gilondinna, a wyjaśni on słowa ducha. Idź teraz do miejsca zwanego Mouth of the Panther po drugim przegu akwenu i wejdź do środka statku przez dziurę w burcie. Udaj się na najniższy poziom okrętu i pokonaj widmo kapitana. Wez klucz i użyj go, by oswobodzić zakuty w kajdany szkielet. Zjawi się znajomy duch i podziękuje za uwolnienie. Dostaniesz mapę skarbu – idź wzdłuz pobliskiej rzeki, skrzynia jest pod wodą w zaznaczonym miejscu.

Through a Nightmare, Darkly (Kud-Ei)

Kud-Ei zaprowadzi cię do domu Henantiera. Ubierz amulet, który ci dała po czym połóż się spać. Jestes w pomieszczeniu, z którego wychodzą 4 pary drzwi – musisz po kolei użyć ich wszystkich i ukończyć 4 testy. Test of Courage polega na przenurkowaniu przez zalany tunel, z wykorzystaniem napotykanych po drodze napojów, umożliwiających oodychanie pod wodą. Test of Perceptron to najezony pułapkami tor przeszkód. Test of Patience podobnie. Test of Resolve to pojedynek na arenie z kilkoma Minotaurami. Kazdy test kończy się odnalezieniem przedmiotu zwanego Elementem. Gdy zbierzesz wszystkie 4, Henantier odzyska pamięć i przetransportuje was z powrotem do prawdziwego świata.

Bruma

A Brotherhood Betrayed (Erline)

Do Brumy zawitał łowca wampirów. Idź do domu Bradona Limana i porozmawiaj z kapitanem strazy oraz zoną zmarłego. Idz do Olav's Tap and Tack i zagadaj do karczmarza. Przekonaj go, by pozwolił ci zbadać pokój Reynira. Wejdz do niego i znajdź dziennik Geleboume'a. Pokaz go kapitanowi strazy po czym pędz do Boreal Stone Cave. Zabij Raynira i użyj jego kluczy do otwarcia skrzyni. Weź pierscień i zanies go Erline.

Lifting the Vale (Nanna Carvain)

Gdy staniesz się odpowiednio slawny w trakcie spaceru po Brumie zostaniesz zagadany przez Tolgana, posłańca hrabiny Carvain. Idź do niej i zgódź się odnalezc artefakt, ktorego poszukuje. Idz do Dragonclaw Rock. Idź na zachod, az dojdziesz do posągu żołnierza, a następnie na północ, gdzie zobaczysz wejście do jaskini. W środku znajdziesz szkielet, przy którym lezy list z rozkazami. Weź go i idź dalej. Przejdź przez zamieszkałą przez ogry dolinę i wejdz do Serpent's Trail. Zejdz na najniższy poziom lochów i żołnierzowi-widmu daj kartkę z rozkazami. Zgarnij amulet z pomieszczenia obok i wracaj do Brumy po swoją nagrodę.

Two Sides of a Coin (Aurora Auria)

Odwiedź Aurorę w jej domu, a opowie ci ona o aresztowaniu jej męża. Idz do niego do miejskiego więzienia. Aby zechciał z tobą rozmawiać, sam musisz być za kratkami. Popełnij więc jakieś drobne przestępstwo i wybierz więzienie jako formę kary. Jorundr zleci ci zabicie jego żony. Gdy wrócisz do jej domu, będziesz mógł zabić ją albo wspólnie z nią oszukać Jorundra. Tak czy tak, wróć do mężczyzny z jej klejnotem (fałszywym lub prawdziwym), a poznasz lokalizację skarbu. Na miejscu spotkasz skorumpowanego strażnika. Pokonaj go i weź zawartość skrzyni. Na koniec idz raz jeszcze do domu Aurory, ktora została zamordowana.

Cheydinhal

A Brush with Death (Tivela Lythandas)



Wejdź do domu Rythe'a Lathandasa. Jego żona poprosi cię o pomoc. Zostaniesz wpuszczony do pracowni. Dotknij dorazu a przeniesiesz się do „namalowanego" lasu. Porozmawiaj z Rythe'em i przejdź przez całą krainę, walcząc z namalowanymi trollami, az znajdziesz zaznaczony na kompasie i mapce pędzel. Wróć z nim do malarza, a przeniesiecie się z powrotem do jego domu.

Corruption and Conscience (Llevana Nedaren)

Mieszkańcy Cheydinhal cierpią z powodu drakońskich kar pieniężnych za każdo, nawet najdrobniejsze wykroczenie. Porozmawiaj o tym z Llevaną, skieruje cię ona do Garrusa Darelliuna. Znajdziesz go w zamku. Porozmawiaj z nim używając Speechcraftu, a poleci ci on sprowadzenie do niego dunmera Aldosa Othrana. Znajdziesz go gdzieś w Cheydinhal, jednak nie będzie on chciał z tobą iść. Zamiast tego, zastakuje jednego z gwardzistow i zostanie zamordowany. Gdy Garrus się o tym dowie, kaze ci znaleźć dowody winy kapitana strazy w jego własnym apartamencie. Nie jest łatwo włamać się tam, gdyz jest to pokój na parterze koszar. Jeśli ci się to uda, stosowny liścik znajdziesz na szafie. Pokaz go Garrusowi, a problem zostanie rozwiązany. Po śmierci Aldosa istnieje tez drugi sposób na ukończenie misji: wystarczy porozmawiać z Llevaną i zgodzić się sprowadzić do niej kapitana Ulricha. W tym wypadku będziesz świadkiem jego śmierci, a dunmerka zostanie w efekcie aresztowana.

The Wayward Knight

Jest to standardowa misja „oblivionowa" polegająca na zamknięciu wrót Otchłani otwartych pod Cheydinhal (a więc wchodzi też w skład misji Allies for Bruma z głównej osi fabularnej). Jedyną roznicą jest, ze na swej drodze przez piekło napotkasz syna lokalnego hrabiego Farwila, którego powinieneś chronić na tyle, by wrócił do domu żywy. Jeśli ci się uda, zaskarbisz sobie tytuł Knight of the Thorn i uzyskasz dostęp do siedziby tego ugrupowania, kawałek na zachód od Cheydinhal.

Chorrol

Canvas the Castle (hrabina Valga)

Hrabina Valga chce, abyś rozwiązał tajemnicę kradzieży pewnego obrazu z jej zamku. Dostaniesz w tym celu dostęp do wszystkich jego pomieszczeń. Porozmawiaj ze wszystkimi zamieszanymi w sprawę (są zaznaczeni strzałkami na mapie). W komnacie czarodziejki Chanel jest paleta malarska i farby. W jadalni znajdziesz ślady farby na dywanie. Wreszcie, w West Tower zejdz po drabince na dół i odnotuj sztaluge. Te 3 poszlaki wystarczą, by obarczyć winą Chanel. Porozmawiaj z nią na ten temat. Użyj Speechcraftu, by przyznała się do winy. Mozesz wydać ją przed hrabiną (trochę złota) lub dochować tajemnicy. Jeśli uchronisz ją przed konsekwencjami, za 3 tygodnie będziesz mógł odebrać od niej doraz namalowany specjalnie dla ciebie. Mozesz go użyć jako dekorację w któryms ze swoich domów.

The Killing Field (Valus Odil)

Valus chodzi w kółko po Chorrol i szuka swoich synów. Znajdziesz ich przy Odil Farm. Pomóż im obronić tarmę przez atakiem Goblinow. Po skończonej bitwie wróć do Odilla w The Grey Mare. Jeśli nie dopuściłeś, by któryś z jego synów zginął, dostaniesz miecz Chillrend. W przeciwnym wypadku da ci tylko nasz

Separated at Birth (Reynald Jemane)

Reynald, którego spotkasz kręcącego się po Chorrol, poprosi o odnalezienie kogoś, kto się za niego podaje w Cheydinhal. Delikwenta znajdziesz w hotelu Newlands Lodge. Okaze się to zaginionym bratem-bliźniakiem Reynalda, Guilbertem.

Legacy Lost (Guilbert Jemane)

Pojednani bracia Jemane chcą, byś odnalazł ich zaginiony majątek rodzinny, Weatherleah. Jego lokalizację zdradzi ci Sabine Lusa z Gildii Wojowniku tu w Chorrol. Na miejscu zastaniesz grupę ogrów. Pozbądź się ich i powiadom braci, ze droga wolna.

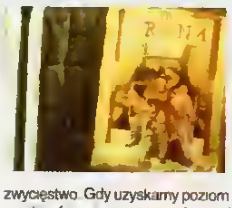
Sins of the Father (Fathis Ules)

W kilka dni po przejściu misji Legacy Lost do Chorrol zawita tajemniczy dunmer Fathis. Za jego wskazaniem udaj się do Redguard Valley Cave, by odzyskać pewien miecz. Ma go przy sobie przywódca grupy ogrow. Mozesz go oddać Fathisowi za 1500 septimow albo kamerdynerowi w zamku Chorrol za co dostaniesz tarczę Escutcheon of Chorrol.

Shadow Over Hackdirt (Seed-Neus)

Idź do sklepu Northern Goods & Trade i porozmawiaj z Seed-Neus. Jej córka, Dar-Ma, zaginęła w miejscowości Hackdirt. Skieruj tam swe kroki. Mieszkańcy nie będą zbyt mili – na każdym kroku znajdziesz coś podejrzanego. Jiv Hinel jako jedyny będzie chciał z tdoą rozmawiać. Spotkaj się z nim po zmroku w jego chacie, a dostaniesz klucz do podziemi. Użyj go na włazie w karczmie Moslin's Inn. Dar-Ma jest w klatce tuz obok – uwolnij, uciekaj stąd. Jej ukochanego konia znajdziesz na zapleczu sklepu Moslin's Ory Goods.

Imperial City



Arena

Na Arenę zapraszamy aby rozmawiając z Owynem w Arena Bloodworks. Główny ciąg walk na niej składa się z 21 potyczek o rosnącym poziomie trudnosci. Co trzy walki otrzymujemy awans, który dodatkowo zwiększa nasze wynagrodzenie za zwycięstwo. Gdy uzyskamy poziom Championa, mamy mozliwość zmierzenia się z Agronakiem gro-Malogiem. Walka z nim moze mieć dwojaką postać, w zaleznosci od tego, czy wykonales questa „Origin of the Gray Prince". Jeśli tak, podda się on bez walki i poprosi byś zakończył jego cierpienie. Jeśli nie, czeka cię dość trudna walka. Jeśli ją wygrasz, będziesz mógł co tydzień zgłaszać się na popisową walkę na arenie z kilkoma losowo dobieranymi bestiami, za co otrzymywać będziesz stosowne honorarium. Inną atrakcją jest lamowaty elf, który postanawia zostać twoim wielbicielem. Spotykasz go po uzyskaniu tytułu i wyjściu z Bloodworks. Mozesz go wiec za sobą wszędzie gdzie idziesz, albo powiedzieć, zeby czekał na ciebie przy Arenie, w razie jakbyś zmienił zdanie.

The Collector (Umbacano)

Jedna z najdłuszszych misji w grze. W pierwszej kolejności musisz samodzielnie odnaleźć przedmiot Ayleid Statue w jednych z następujących ruin: Culotte, Fanacas, Mackamentain, Moranda, Ninendava, Vilvenn, Welka, Wendolbek, Wendir, Wenyandawik. Gdy ją znajdziesz, sprzedaj ją w dowolnym sklepie, a skontaktuje się z tobą posłaniec szlachcica imieniem Umbacano i zaprosi do jego posiadłosci w Talos Plaza. Umbacano chce, byś znalazł dla niego wszystkie 10 statuetek. Za cały komplet dostaniesz aż 10000 septimów.

Nothing You Can Possess (Umbacano)

Po znalezieniu 3 statuetek i sprzedaniu ich Umbacano wyśle cię on w inną misję. Porozmawiaj z Claude em Marlkem, którego spotkasz przy wyjściu z posiadłosci elfa. Potrzebujesz księgi



Secrets of the

...tatnia misja zlecana ...kozliwości dostania ...tarnto zadanie zanim z ...ukończeniu Nothing Y... musisz zdobyć korone... Hermiry Cinny w Elve... samą i odzyskać inną ... Umbacano i spotkaj s... Pomóż mu przedostać ... wykorzystać koronę ... mu koronę z domu H... tę z Lindai zginie. W ... nieumarłych. Pokona...

Imperial Corrupt

Jeden z dwóch mężcz... Imperial City i opowi... Jenaine w jej sklepie ... straznicy skieruja cię ... się zbyt tchorzliwy b... Hayn, którego spotka... znajdź ponownie Lur... zeznawać. Sprawy o... kilku dniach ucieknie... losowym miejscu –...

Order of the

Raisa zaczepi cię na ... do Sandur's House ... wampirów. Idź do do... list – przeczytaj go i ... Rolendem, po czym ... Sprzedawca powie ... Cave. Udaj się tam ... Temple District, a o...

Ongin of the G

Agronak jest Grand... Bloodworks. Popro... tajemnicę jego poch... na zamkniętych dra... Weź go i pokaż ork... zostanie wielkim m...

An Unexpe

Wynajmij pokój w ... Imperial City Wate... wypłynął na morze. Otwórz składzik i ... e następnie na gón... gangu (za każdym ... odpowiedni klucz ... rozmowie z herszt... Wrath", „I'm here t... the Golden Galleo... Odeskortuj ją do m... obudzisz się z po...

Unfriendly

Idź do sklepu Jen... poprosi cię, byś p... pochodzą towary ... Poczekaj do wiec... podsłuchaj rozm... Gdy zobaczysz g... w domu. Wam si... Polaca i Chloron... Palace. Musisz t... najemnikiem. W... przy sobie klucz... Porozmawiaj z T...



Cleansing of the Fane Znajdziesz ją w The First Edition. Udaj się do ruin Malada. Poszukwany artefakt znajdziesz na drugim poziomie lochu. Gdy wyjdziesz, zostaniesz zaatakowany przez Manka i jego ludzi – możesz po dobroci oddać artefakt, albo bronić się i nie tracić nagrody za jego odnalezienie.

Secrets of the the Ayleids (Umbacano)

Ostatnia misja zlecana przez Umbacano. Jeśli nie chcesz stracić możliwości dostania całej nagrody za The Collector, dokończ tamto zadanie zanim zabierzesz się za to. Elf zleca ci je po ukończeniu Nothing You Can Possess. W pierwszej kolejności musisz zdobyć koronę Ayleidów. Możesz ukraść ją z domu Herminy Cinny w Elven Gardens, albo też porozmawiać z nią samą i odzyskać inną koronę z ruin Lindai. Oddaj artefakt Umbacano i spotkaj się z nim pod wejściem do ruin Nenalata. Pomóż mu przedostać się na trzeci poziom, gdzie sprobuja on wykorzystać koronę do jakiegoś magicznego rytuału. Jeśli dałeś mu koronę z domu Herminy, przemieni się on w lisza, jeśli dostał ją z Lindai, zginie. W obu przypadkach dookoła pojawi się sporo nieumarłych. Pokonaj ich wszystkich i uciekaj stąd.

Imperial Corruption (Ruslan lub Lurong gro-Glurzog)

Jeden z dwóch mężczyzn, ork lub redguard, zaczepi cię na ulicach Imperial City i opowie o korupcji wśród strazy. Pogadaj o tym z Jensine w jej sklepie w dzielnicy handlowej. Zapytani o pomoc strażnicy skierują cię do Sarvatusa Quintilusa, który jednak okaze się zbyt tchórzliwy, by coś robić w tej sprawie. Co innego Itius Hleyn, którego spotkasz w Elven Gardens. Po rozmowie z nim znajdz ponownia Luronga i Ruslana i namów ich, by zgodzili się zeznawać. Sprawy od tego momentu potoczą się same. Avidius po kilku dniach ucieknie z więzienia i sprobuje cię dopaść, atakując w losowym miejscu – nie jest jednak trudnym przeciwnikiem.

Order of the Virtuous Blood (Ralsa Norvalo)

Ralsa zaczepi cię na ulicach Temple Distnct i powie, byś poszedł do Sendur's House. Zostaniesz tam wcielony w szeregi łowców wampirów. Idz do domu Rolanda Jensenca. Na stole zobaczysz list – przeczytaj go i ruszaj w drogę do jego kryjowki. Pogadaj z Rolandem, po czym idź do The First Edition w Market Distnct. Sprzedawca powie ci, że Sendur często wizytuje w Memorial Cave. Udaj się tam i zabij go. Wróć później do jego domu w Temple Distnct a otrzymasz swoją nagrodę.

Origin of the Gray Prince (Agronak gro-Malog)

Agronak jest Grand Championem na Arenie. Znajdziesz go w Bloodworks. Poprosi cię, byś udał się do Crowhaven i zbadał tajemnicę jego pochodzenia. Przejdz przez lochy i użyj jego klucza na zamkniętych drzwiach. Pokonaj wampira i znajdź dziennik. Weź go i pokaz orkowi. Wykonanie tego questa ułatwia późniejsze zostanie wielkim mistrzem Areny.

An Unexpected Voyage

Wynajmij pokój w karczmie na wodzie The Bloated Float w Imperial City Waterfront. Gdy się obudzisz, okaze się, że statek wypłynął na morze. Wyjdz i pogadaj z bandytą, po czym zabij go. Otwórz skrzydlik i uwolnij orka. Wyjdz wyżej, zabij drugą bandytkę, a następnie na górnym pokładzie pozbądź się ostatniego członka gangu (za każdym razem przejście dalej otwierasz zbierając odpowiedni klucz z ich zwłok). Wejdź do kajuty Ormile i w rozmowie z herszterm bandziorów odpowiadaj: „I took the key from Wrath". „I'm here to join the gang", „Three months ago". „To find the Golden Galleon". „In Bravil". Podda się dzięki temu bez walki. Zdobądź klucz do magazynu pod pokładem i połóż się spać, a obudzisz się z powrotem w Imperial City.

Unfriendly Competition (Jensine)

Idz do sklepu Jensine's Good as New Merchandise. Właścicielka poprosi cię, byś poszedł do The Capious Compurse i zbadał skąd pochodzą towary Thoronira. Nie będzie on zbyt rozmowny poczekaj do wieczora, aż wyjdzie on ze sklepu. Śledź go i podsłuchaj rozmowę z Agarmirem, po czym idz za tym drugim. Dowiedzisz się, gdzie mieszka, poczekaj aż gospodarza nie będzie w domu, włam się do środka. Zejdź do piwnicy i weź księgę należącą do Thoronirowi, po czym idz do mauzoleum w Imperial City. Musisz tu zmierzyć się z Agarmirem oraz jego pomocnikiem. Weź ich łopatę jako dowod zbrodni. Agermir ma przy sobie klucz, z którego pomocą wyjdziesz ne zewnątrz. Porozmawiaj z Thoronirem i Jensine.

Kvatch

Battle for Castle Kvatch (Savilan Matius)

Misja ta dostępna się staje po zamknięciu bramy Oblivionu w Kvatch. Savilan poprosi cię o dalszą pomoc. Wraz z jego ludźmi opanuj dziedziniec zamku, a następnie wróć do kapicy i przy pomocy Benche'a inana przedostań się tunelami na drugą stronę muru, by otworzyć przejście pozostałym. Gdy będziecie w środku zamku, odnajdz ciało zmarłego Hrabiego i weź z niego pierścień. Oddaj go Savilianowi, a otrzymasz Kvatch Cuirass.

Leyawiin

Mazoga the Orc (Hrabia Marius Caro)

Hrabia poprosi cię, byś zajął się Mazogą, która czeka na kogoś w jego zamku i nie chce z nikim rozmawiać. Powie ci ona, byś sprowadził do niej Weebam-Na z miasta. Namow go z pomocą Speechcraftu, by z nią porozmawiał. Musisz teraz iść wraz z Mazogą do Fisherman's Rock i pokonać czyhających tam bandytów.

Knights of the White Stallion (Hrabia Marius Caro)

Zachwycony honorową postawą Mazogi, Hrabia obieca nadać wam obydwojgu tytuły rycerzy w zamian za przysługę: usmiercenie bandyty imieniem Brugo. Mazoga powie ci, że znajdziecie go pod osłoną nocy w ruinach Telepe. Udaj się tam i zrob swoje.

Raid on Greyland (Lerexus Callidus)

Pod północną bramą Leyawiin spotkasz gwardzistę Lerexusa, który poprosi cię, byś udał się do chaty Grayland i zabił jej właściciela, handlarza narkotyków. Po prostu idź tam i uśmierć Kylusa, zabierając jego pierścień i oddając go strażnikowi.

Tears of the Savior (S'Drassa)

Khajit w Gildii Magow w Leyawiin poszukuje rzadkich kryształów, Łez Gamdana, i chce, byś pomógł mu w ich znalezieniu. Zapytaj o nie Julianne Fanis w Arcana University. Idz do księgarni First Edition w Market Distnct i kup książkę zatytułowaną Knightfall. Wróć jeszcze do Julianne i kup kilka sztuk Refined Frost Salts. Udaj się teraz do Frostfire Cave. Gdy dotrzesz do magicznych wrót, użyj Refined Frost Salts a wejdziesz do środka. Pokonaj tam Atronacha i prędko znajdź 5 Łez. Nie jest to łatwe, gdyż bardzo trudno je zauważyć na białym tle, a w dodatku niska temperatura pomieszczenia powoli odejmuje ci zdrowie.

Whom Gods Annoy (Rosentia Gallenus)

Wtam się do posiadłości Rosentii Gallenus i porozmawiaj z właścicielką. Zgodz się jej pomoc i idź do Alves Uvenim w lokalnej Gildii Magów. Z nowymi informacjami wróć do Rosentii i weź od niej rozdziękę. Udaj się do Darkfathom Cave i zostaw ją na zaznaczonym na mapie ołtarzyku. Scampy będą ślepo podążać za tobą.

Skingrad

Paranoia (Glarthir)

Lesny Elf Glarthir zagada do ciebie, gdy zobaczy cię na ulicach Skingrad. Spotkaj się z nim o północy ne tylach kaplicy. Zleci ci śledzenie Bernadette Penoless. Nie musisz tego robić – odczekaj 24 godziny i według własnego uznania powiedz mu, że kobieta obserwuje go lub nie. Podobną operację powtórz dwukrotnie, z dwoma kolejnymi osobami, w których paranoik dopatruje się spiskowców. Jeśli trzykrotnie mówiłeś mu, że spisku nie ma (co jest prawdą), zaatakuje cię on. Jeśli doniosłeś na przynajmniej jedną osobę, da ci on zlecenie zabicia jej, co sowicie wynagrodzi. Mając kartkę ze zleceniem zabójstwa mozesz zgłosić się do strazy miejskiej, by aresztowali bosmera.

Seeking your Roots

Misja ta rozpoczynana jest w momencie, gdy znajdziesz na swej drodze roślinę o nazwie Nimroot. Sindanon w podziemiu West Weald Inn w Skingrad potrafi robic z tych okazów przydatny napoj – Elixir of Exploration. W sumie masz do znalezienia 100 krzakow Nimrootu, a kolejne wersje eliksiru będą dostępne po przyniesieniu alchemikom 10, 20, 30 i 40 sztuk. Quest jest to ekstremalnie pracochłonny, a tak naprawdę nie ma za niego żadnej konkretnej nagrody – nie musisz więc czuc się zobligowany do wypełniania go.

Misje zlecane poza miastami

Bear Season (Shardrock, na zachód od Skingrad)
Hodowca owiec imieniem Thorley chce, abyś zabił 6 niedźwiedzi wełsających się po okolicy i przyniósł ich szpony jako dowód. Nic prostszego.

Goblin Trouble (Crastbridge Camp, na północny-wschód od Bravil, w rajonie Nibenay Besin)
Porozmawiaj z Barthelem oraz Mirrsą. Musisz zakończyć wojnę dwóch goblińskich plemion. Możesz albo zabić przywodcę plemienia z Cracked Wood Cave, albo skraść totem (używany przez szamana jako rozdzka) z Timberscar Cave. Oba sposoby są równie dobre, przy czym jeden opiera się na umiejętnościach bitewnych, a drugi na sneakingu.

Go Fish (Weye, na zachod od Imperiel City)
Rybak Aelwin potrzebuje 12 łusek Slaughterfishów, drapieżnych ryb, które znajdziesz w pobliskim akwenie. Zapoluj na nie (wygodnie się to robi gdyz kompas za każdym razem wskazuje ci najbliższą rybę) i dostarcz mu czego pragnie, a otrzymasz pierścień dający permanentny water-breathing.

The Gravefinder's Repose (Roxey Inn, ne północ od Imperiel City)
Malene chce, bys pozbył się Raeleny Gravefinder, nekromantki mieszkającej w Moss Rock Cavern na północ od tawerny. Idz tam i rozpraw się z nią. Jest ona w zamkniętym pomieszczeniu, klucz do drzwi znajdziesz w skrzyni na północnym krańcu pieczary.

The Potato Snatcher (Faregyl Inn, na południe od Imperiel City)
S'jirra poprosi cię o odzyskanie jej bezcennych ziemniaków z rąk pewnego ogra. Znajdziesz go niedaleko od karczmy – pokonaj go i wróć do farmerki, a dostaniesz kilka jej rarytasow.

Revenge Served Cold (Harm's Folly, ne północny-zachód od Cheydinhal)
Farmer Comck poprosi cię o pozbycie się goblinów z Exhausted Mine. Pokonaj ich przywodcę i wez amulet, który ma przy sobie, by oddać go mężczyźnie.

No Stone Unturned (Imperiel Bridge Inn, na wschód od Bravil, po drugiej stronie Niben Bey)
Czarodziej Lithnilan poprosi cię o znalezienie jego notatek w Brambleprint Cave. Są ona ne trzecim poziomie podziemi, zamknięte w skrzyni.

The Sunken One (Shetcombe Farm, kawałek na wschód od Kvetch)
Rozejrzyj się po opuszczonej chacie, a znajdziesz notatkę dawnego mieszkanca. Idz do Sandtone Cavern. Po przejściu przez jaskinię znajdziesz zwłoki mężczyzny, a przy nich kilka kamieni szlachetnych.

A Venerebia Vintage (Wewnet Inn, na zachód od Imperial City)
Karczmarka w Wawnet Inn poprosi cię o dostarczenie jej 6 butelek wina Shadowbanish. Znajdziesz je w różnych fortach w całym Cyrodiil, np. w Fort Aurus, Fort Carmala, Fort Oinch, Fort Gnef, Fort Irony, Fort Magia, Fort Scinle, Fort Vlastarus.

Vampire Cure
Misja ta jest sposobem na uwolnienie się od klątwy wampiryzmu. Inicjuje się ją poruszając temat wampirycznego lekarstwa z którymś z kapłanów w kaplicach. Zostaniesz odesłany do Raminusa Polusa z Gildii Magów, który z kolei doradzi ci odwiedzić hrabiego Hassildora ze Skingrad. Ten ostatni sam poszukuje lekarstwa, jednak pomoze ci, wskazując miejsce, gdzie mieszka wiedźma znająca jego tajną recepturę. Udaj się więc do Drakelowe i porozmawiaj z Melisanda. Aby chciała ona z tobą współpracować, musisz dostarczyć jej 5 Grand Soul Gemów. Mozesz je znaleźć lub kupić w niektórych sklepach.
Gdy przyniesiesz kobiecie klejnoty, da ci ona listę składników napoju: 6 sztuk czosnku (Garlic), 5 sztuk Nightshede, dwie sztuki Bloodgrass, prochy wampira oraz krew Argonianina. Trzy pierwsze składniki są dość pospolite, znajdziesz je zarówno w sklepach alchemicznych, jak i niezliczonej ilości losowych lokalizacji. Krew Argonianina zdobędziesz atakując dowolnego przedstawiciela tej rasy za pomocą sztyletu Melisande (Enchanted Dagger).
Po prochy wampira musisz udać się do jaskini Redwater Slough i zabić tam krwiopijcę Hindenla. Gdy skompletujesz wszystkie składniki, ponownie odwiedz Melisande, a dostaniesz 2 porcje antidotum. Użyj jednego sam, a drugie dostarcz Hassildorowi.

When the Vow Breaks (Whitmond Ferm, na północ od Anvil)
Maeva chce, byś odzyskał jej broń, Rockshattera. Pokonaj w tym celu bandytów w Fort Strand.

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

HISTORIA TAMRIEL

Tamriel to gigantyczny, fikcyjny kontynent, umiejscowiony na nieistniejącej planecie Nim (nazwa ta oznacza w jednym z języków tego świata "miejsce bitwy"). Świat Tamriel ma długą i bardzo bogatą historię, zaś konflikt pomiędzy światłem a ciemnością rozgrywa się na przestrzeni kilku wieków, począwszy od Ery Świtu, gdy bogowie chodzili po ziemi, przez Erę Elfów, aż po Trzecią Erę, kiedy światem rządzi dynastia Septimów. Kraina ta nigdy nie była oazą spokoju i od zarania dziejów stawała się polem niekończących się wojen i zmagań pomiędzy opozycyjnymi siłami.



W Erze Świtu powstał wszechświat i wszystkie rzeczy. Bóg Lorkhan przekonuje bogów do stworzenia świata materialnego. Świat ten jest wysoko „umagiczniony" i niebezpieczny. Nowopowstały fizyczny świat był wysoce nieprzewidywalny i niestabilny. Ten stwórca jest obecny we wszystkich mitycznych tradycjach na Tamriel. Znany jest pod różnymi imionami "Aldmer", "Lorkhan", czy "Bęben Zagłady". Stworzenie świata śmiertelników zepsuło harmonijny porządek rzeczy. Po tym jak świat się zmaterializował, Lorkhan został odseparowany od swojej boskości (nadprzyrodzoności). Magnus, architekt planów dla materialnego świata, zadecydował o zaniechaniu tego projektu. Część bogów odeszła razem z Magnusem. Inni poświęcili się, aby zostać, zaś Lorkhan został skazany na egzystencję w świecie śmiertelnych, a jego serce zostało wydarte. Rozpoczęła się era panowania Elfów.

W erze Mitycznej w Tamriel pojawiły się po raz pierwszy elfy, które opuściły skazany na zagładę kontynent Aldmeris i osiedliły się na Tamriel. Zuchwali, pośmienni i zaawansowani technologicznie Aldmerzy, zmusili zwierzoludzi do przeniesienia się w głąb dżungli, na bagna, moczary, w góry i na jałowe ziemie. Dwemerowie (Krasnoludy), błyskotliwy elfi klan, poświęca się całkowicie nauce, buduje podziemne miasta w górskich rejonach, oddzielając dzisiejsze Skyrim od Resdayn/Morrowind. Prymitywni ludzie, tzw. Ludzie Nedyczni, pochodzący z kontynentu Atmora (również "Altmora" lub "Starszy Las" po elficku), migrują i osiedlają się na północy Tamriel. Te dwie ery są zwykle pomijane w rozważaniach historycznych, gdyż nie istnieją zachowane dokumenty, które świadczyłyby o autentyczności opisywanych wydarzeń. Żyjący w tamtych czasach ludzie nie posiadali pisanego języka, zaś dokumenty elfickie nie są dostępne dla imperialnych naukowców.

W pierwszej erze Tamriel następuje odwrócenie się równowagi sił i dominujące miejsce elfów zajmują ludzie. Rodzą się wtedy też najbardziej wpływowe religie w historii świata. Ludzie przechodzą zaskakujący zwrot w historii swojego gatunku, z niewolników stając się jedną z najpotężniejszych frakcji w Tamriel. Ostatecznie wyrzucają swoich mistrzów Altmeri (Wysokie Elfy) z zajmowanych przez nich terenów. Bóg Lorkhan (postrzegany przez Elfy jako największe zagrożenie dla Tamriel i wróg Admerów) staje się szybko najpopularniejszym bóstwem, gdyż kojarzy się z odzyskaną po wiekach niewoli wolnością. Wybucha straszna wojna, która kończy się wyginięciem bardzo ważnej i zaawansowanej rasy w Tamriel – Dwemerów.

W drugiej erze Tamriel kandydat do tronu Tamriel z Akaviri morduje ostatniego władcę z linii Cyrodiil. Jest to też okres, kiedy powstają słynne frakcje. Gildia Magów oraz Mroczne Bractwo (dark brotherhood). Okres ten kończy się, gdy Tiber Septim (znany później jako pierwszy imperator trzeciego odnowionego Imperium Tamriel) z pomocą dwemerycznego artefaktu o nazwie Numidium z powodzeniem jednoczy wszystkie ziemie Tamriel i obejmuje nad nimi panowanie. Numidium to gigantyczny, mechaniczny golem, który daje Tiberowi upragnione zwycięstwo nad przeciwnikami.

Trzecia era w historii Tamriel uważana jest za okres największego rozkwitu Imperium pod rządami dynastii Septimów. Nie jest to jednak okres spokoju, gdyż dochodzi w międzyczasie do wielu zaciekłych potyczek, w których dynastia zostaje kilka razy zagrożona upadkiem. Wśród istotnych wydarzeń warto wspomnieć o słynnej Wojnie o Czerwony Diament oraz całej dekadzie rządów zdrajcy Jagara Tharna (uzurpował tron Uriela Septima VII, którego uwięził w alternatywnym wymiarze, czyli Oblivionie). W trzeciej erze odradza się też Nerevar, legendarny generał Chimeri, jak i ponownie na losy świata wpływa naprawiony i sprawny Numidium.

Czwarta era to okres, z którym mamy do czynienia w grze Elder Scrolls IV: Oblivion. Zapoczątkowuje go śmierć cesarza Uriela Septima VII, zamordowanego na początku pierwszego rozdziału rozgrywki, jak i wszystkich jego synów i potencjalnych następców. Ostatnią nadzieją na utrzymanie dynastii i powstrzymanie zagrożenia ze strony Oblivionu wydaje się być Martin, nieoficjalny syn imperatora. Misji jego odnalezienia oraz doprowadzenia na tron podejmuje się tajemniczy więzień, świadek wydarzeń rozegranych w zamkowych lochach. Ten dzielny bohater ratuje Martina, bez strachu wkracza do daedrycznego wymiaru i odzyskuje skradziony Amulet Królów. Ta sama osoba jest świadkiem ogromnego poświęcenia, jakiego dokonuje Martin, by zakończyć rozgrywający się wokół kryzys. Tą [illegible] jesteś Ty, drogi Graczu!

Rasy i Prowincje Tamriel

Jeśli chodzi o zamieszkujące Tamriel rasy, to upodobały sobie [illegible] konkretne tereny, które w różnych okresach historycznych zost[illegible] zasiedlone. Obecnie Cesarstwo Tamriel składa się z dziewięc[illegible] prowincji.

High Rock zamieszkali Bretończycy (hybrydy ludzi i elfów) oraz Orkowie (elfy tak zmienione, że często myli się je z goblinami i trollami). Obecność górskich twierdz i izolacja osad mieszczących w dolinach sprzyjają powstawaniu niezależnych od reszty prow[illegible] lokalnych klanów, które zachowują odrębną tożsamość kulturow[illegible].

Hammerfell zajęli Redgardowie (znani również jako Yokudanie) [illegible] ekspansywna rasa ze wschodu, często mylona z ludzką, chociaż [illegible] istocie niespokrewniona. W ich państwie przed wiekami osiedl[illegible] spora populacja Dwemerów. Morska prowincja Hammerfell ma przede wszystkim charakter miejski, przy czym większa część populacji koncentruje się wokół Strażnicy i miasta Stros M'Kai, a [illegible] małych portów położonych na wyspach i wzdłuż wybrzeża. Reszt[illegible] terenów zajmują porozsiewane w różnych miejscach farmy i hod[illegible] zwierząt.

Prowincję Skyrim zamieszkują Nordowie, twardzi i wytrzymali [illegible] z północy – jedyni pozostali przodkowie ludzkich osadników spoza zamarzniętego obecnie Morza Duchów. Skyrim, znana również j[illegible] Stare Królestwo lub Ziemia Ojczysta, była pierwszym regionem Tamriel, w którym osiedlili się ludzie z kontynentu Atmora.

Morrowind, jak wiadomo, jest krainą pod władaniem Mrocznych [illegible] (znanych również jako Dunmerzy), którzy rowniez kiedyś koegzystowali z Dwemerami. Ojczyzna Dunmerów jest najdalej wysuniętą na północny wschód krainą Cesarstwa. Większość populacji zamieszkuje wyżyny i żyzne dorzecza centralnej [illegible] a szczególnie okolice Morza Wewnętrznego. Wyspa Vvardenfell l[illegible] na Morzu Wewnętrznym, zaś główną jej część zajmuje ogromny wulkan (Czerwona Góra) i otaczające go spopielone pustkowia.

Black Marsh zamieszkują Argonianie, wysoko postawiona na [illegible] ewolucji rasa inteligentnych jaszczurów. Większość rdzennej argoniańskiej populacji Czarnych Mokradeł skupiona jest wokół wielkich szlaków wodnych i bagien na południu krainy. Niewiele [illegible] dróg, głównym środkiem transportu są łodzie. Wybrzeża i lasy północnego zachodu są w większości niezamieszkane.

Dżungle i dorzecza południowej Elsweyr zamieszkują Khajiit – [illegible] koty, bardzo często wykorzystywani w Tamriel w charakterze niewolników. Prowadzą raczej osiadły, miejski tryb życia, opartyc[illegible] starożytnych tradycjach handlowych i stabilnej arystokracji. Zyski czerpią z rolnictwa, m. in. trzciny cukrowej i plantacji ryżu solnego.

Valenwood stał się bastionem Leśnych Elfów (znanych również jak[illegible] Bosmerowie), stanowiących mieszankę krwi ludzkiej i elfickiej. Na wybrzeżach krainy mieszczą się głównie bagna i lasy tropikalne, a liczne opady zasilają położone centralne lasy deszczowe. Bosmerowie mieszkają w drewnianych domach klanowych w siedzibach rozsianych po całej wyspie, połączonych jedynie zarośniętymi ścieżkami.

Wyspy Summerset zamieszkują Wysokie Elfy (Altmerowie). Jest [illegible] zielona kraina żyznych farm, parków, starożytnych wież i posiadło[illegible] Tamtejsze niewielkie osady, w większości odizolowane od reszty świata, zarządzane są przez czarodziejów lub innych lokalnych przywódców. Wyspa posiada niewiele dobrze prosperujących port[illegible] a miejscowi są raczej wrogo nastawieni wobec cudzoziemców.

Cyrodiil jest prowincją imperialną, zamieszkałą przez rasę ludzką, sprawującą od wieków władzę nad światem Tamriel. Cyrodiil jest kolebką ludzkiej kultury w Tamriel. Największy region na kontynen[illegible] w większości zarasta dżungla. W samym sercu krainy znajduje się Cesarskie Miasto, otoczone dzikimi lasami deszczowymi, zasilającymi poprzez liczne rzeki mokradła Argonii i Zatoki Topai



PlayStation 2

INFO - PANEL

PS2, Xbox
EA Games
przygoda-akcja
1
30-45 godzin
średni
164 kB (PS2)
6 (Myszaq)
77% PS2
79% Xbox

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

The Godfather THE GAME

Opis przejścia

Przytrzymaj L1 i za pomocą prawej gałki rozpraw się ze złymi. To Twoja pierwsza i ostatnia chwila w roli Jimmy'ego.). Po cut-scence czeka Cię zabawa w wybrane postaci

Zaułek

Wykonuj kombinacje podane na ekranie i rozwal dwóch oprychów. Zagadaj do Luki ("trójkąt"). Teraz udaj się do kryjówki (niebieski "X" na mapie) Możesz zapisać stan gry lub... odwiedzić rozmaitowane punkty).
Szacunek: +500
Pieniądze: 500 $
Zejdź na dół, odbierz telefon i wyjdź na zewnątrz

Twarzą w twarz

Zagadaj do Luki i wejdź do mieszkania. Podczas pomieszkiwania musisz sprawić, by pasek nacisku wskoczył zielony znacznik. Zagadaj do Emilia, a następnie rozwal obie kasy i stojący obok regał z produktami - to wystarczy, by gość zgodził się zapłacić, zagadaj więc do niego raz jeszcze. Wyjdź na zewnątrz - tam znajduje się melina. Zagadaj z szefem baru (to ten z ikonką nad głową) - miejscówka będzie Twoja za 800 dolarów Zejdź na dół i wręcz łapówkę policjantowi. Teraz zanieś pieniądze Luce.
Szacunek: +750
Pieniądze: 1.000 $
Udaj się do klubu Falconite na spotkanie z Paulie'em Gatto.

Śmiertelnie poważna sytuacja

Pozbądź się studentów, robiąc przy tym użytek ze ściany i nagrobków.
Szacunek: +2.500
Pieniądze: 1.500 $
Zagadaj do Mnicha i pobiegnij na spotkanie z Luką.

On śpi z rybkami

Po nauce strzelania zawieź Lukę na umówione spotkanie - masz na to 4 minuty. Po cut-scence rozpraw się z grupą zakapiorów - najpierw tymi na podwórzu, potem tymi w środku. Po zabiciu ostatniego będziesz miał 3 minuty na dotarcie do swojej kryjówki - jeśli wciśniesz gaz do dechy, pościg nie zrobi Ci krzywdy.
Szacunek: +3.500
Pieniądze: 2.000 $
Odbierz telefon w kryjówce i pojedź na umówione spotkanie z Mnichem.

Don nie żyje

Pozostając w sklepie sprzątnij gangsterów, a następnie wyskocz przez rozbite okno i używając ręcznego namierzania (L2) zabij gościa trzymającego kobietę w czerwonej sukni Po scence znajdziesz się za kierownicą auta - po prostu jedź za karetką, strzelec zajmie się resztą. Na moście wystrzelaj gangoli, a drania z ikonką złap (L1 i R1) i okiep mu twarz na tyle, by pasek napełnił się do niebieskiej linii - wtedy go przesłuchaj. Teraz wsiądź do karetki i zawieź Dona do kliniki.
Szacunek: +5.000
Pieniądze: 2.500 $
Po rozmowie telefonicznej udaj się do posiadłości Corleonów i zagadaj do Toma Hagena.
Awans: Egzekutor
Szacunek: +5.000
Pieniądze: 7.500 $
Wyjdź z gabinetu i zagadaj do stojącego tu koleżki - powie Ci, że masz jechać do Falconite na spotkanie z Clemenzą. Pete każe Ci jechać do szpitala. Pogadaj z ludźmi znajdującymi się w barze, a poznasz ciekawe informacje, np. na temat ładunków przewożonych przez ciężarówki. Tak czy siak udaj się do kliniki

Intensywna opieka

Pogadaj ze strażnikiem i udaj się na piętro do pokoju Marty'ego Zagadaj do dziewczyny, po chwili wtargnie zabójca, którego załatw. Wróć do łóżka Marty'ego Po scence zejdź na najniższe piętro - Frankie poczeka przy drzwiach. Załatw wszystkich bandziorów i otwórz kobiecie drzwi z drugiej strony. Zagadaj do niej gdy będzie stała przy samochodzie, a następnie wejdź po schodach, zabij jeszcze dwóch zbirów i zagadaj do Michaela.
Szacunek: +6.000
Pieniądze: 5.000 $
Na rogu ulicy przy klinice stoi jeden z członków Rodziny - da Ci cynk, że Clemenza czeka na Cieble w warsztacie krawieckim. Wyśle Cię na imprezę u Rosy.

»

Ładniejsze

Po Ojcu Chrzestnym od EA spodziewaliśmy się znacznie więcej, ale też nie można powiedzieć, że gra nie jest warta wydanych na nią pieniędzy. To kawał solidnego softu, gdzie jednak widać typowo rzemieślniczą rękę. Ot, zabrakło artyzmu i bardziej twórczego wykorzystania licencji. Dla maniaków obwąchiwania wszystkich kątów gra stanowi spore wyzwanie, ba przeróżnych popierdółek do zebrania jest tu całe mnóstwo. No nich też skupiam się w opisie. Joke że na current-genach gier z tak szeroko zakrojonym free-roamingiem już raczej nie będzie (a GTA: Liberty City Stories stanowi pewien krok w tył), po Ojca Chrzestnego w wydaniu wirtualnym warto mimo wszystko sięgnąć. • [koso]



Scienc: koso, rzątosz :)

Rangi



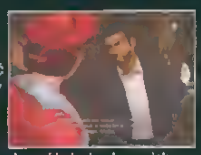
Zdobywanie kolejnych szczebli w hierarchii rodziny Corleone wiąże się z dwoma bardzo ważnymi współczynnikami. Po pierwsze, samej rodzinie płacimy coraz mniejszy procent z naszych zysków, co - mówiąc wprost - pozwala nam szybciej się wzbogacać. Po drugie, dzięki rosnącemu modyfikatorowi szacunku coraz łatwiej zmuszać właścicieli lokali do płacenia haraczu, a także podbijać stawkę, jaką będą oni uiszczać Wszystkie szczeble powiązane są z głównym trybem fabularnym (awansujemy wykonując kolejne misje), z wyjątkiem ostatniego - Donem Nowego Jorku zostajemy wykonując szereg warunków.

NIŻSZE SZCZEBLE:
Przybysz - procent haraczu 70%, modyfikator szacunku 15
Współpracownik - procent haraczu 65%, modyfikator szacunku 20
Żołnierz - procent haraczu 60%, modyfikator szacunku 25
Capo - procent haraczu 55%, modyfikator szacunku 30
Wiceszef - procent haraczu 50%, modyfikator szacunku 40
Don - procent haraczu 40%, modyfikator szacunku 50
Don Nowego Jorku - jak wyżej

Interesy mafijne

Czynnik ekonomiczny jest w Ojcu Chrzestnym podstawą wszystkiego. Przekonywanie właścicieli lokali do płacenia haraczu i zdobywanie kolejnych melin nie tylko podnosi poziom szacunku, ale przede wszystkim sprawia, że cotygodniowy zastrzyk pieniędzy będzie coraz większy. Ma to znaczenie zwłaszcza na początku gry, gdy płacisz rodzinie Corleone aż 70% z wywalczonych pieniędzy. Stąd moja rada - lepiej najpierw pobawić się głównym wątkiem fabularnym i awansować w hierarchii np na Capo, a dopiero wówczas wziąć się za przejmowanie lokali. Jest to o tyle istotne, że wraz z każdym kolejnym stopniem na drabince awansów rośnie również Twój modyfikator szacunku, a co za tym idzie - łatwiej przejmować kolejne interesy.

Haracz



"Wola' każdego sprzedawcy, by płacić Ci za ochronę, zależy od szacunku, jakim się cieszysz, oraz od sposobu, w jaki będziesz się starał przekonać kolezkę do swoich racji. W ukazanym w prawym górnym rogu wskaźniku niebieski pasek musi osiągnąć zieloną linię - wówczas bez problemów przejmiesz interes. Należy jednak przy tym uważać na czerwone pole - gdy pasek dojdzie do tego miejsca, będziesz musiał obejść się smakiem i odwiedzić właściciela przy innej okazji. Jak przekonać ludzi do własnych racji? Rozbijając kasę, przedmioty w sklepie, bijąc lub zabijając inne przebywające w lokalu osoby, wreszcie przetrzepując skórę samemu właścicielowi (byle nie za mocho!). Dodatkowo każda osoba ma swój słaby punkt - gdy go znajdziemy, zmuszenie do płacenia haraczu staje się łatwiejsze. Przekonanie do płacenia za ochronę wszystkich właścicieli w Nowym Jorku daje nam +225 000 szacunku i 150.000 $.

Meliny



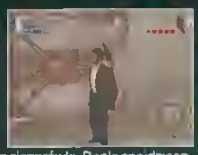
Po tym, jak właściciel zgodzi się płacić cotygodniową działkę na "rozwój rodziny", otwierają się drzwi na zaplecze. Tam często znajduje się melina którejś z konkurencyjnych rodzin (hint: gdy masz w kieszeni sprzedawcę, a na mapie na lokalu nadal widnieje emblemat konkurencji, oznacza to, że w środku znajduje się melina). Nakłonienie właściciela meliny do dzielenia się zyskami odbywa się podobnie jak w przypadku haraczu, tyle że często (zwłaszcza na początku gry) będziemy musieli wnieść pewną opłatę, by później móc brać udział w podziale zysków. Przejęcie interesu odbywa się niekiedy bez rozlewu krwi, często jednak konkurencyjna rodzina nie odda lokalu za darmo - wówczas należy się z nią w adekwatny sposób rozprawić. Lokalizację kolejnych melin poznajemy albo po przejęciu którejś z nich, albo też po przesłuchaniu kierowcy ciężarówek zaopatrzeniowych (patrz niżej). Przejęcie wszystkich melin dodaje do naszego konta 150.000 dolarów.

Ciężarówki



Po ulicach porusza się wiele ciężarówek dowożących towar do sklepów i magazynów konkurencyjnych rodzin. Gdy taki transport solidnie obijamy inną furą lub ostrzałamy (drugie rozwiązanie jest skuteczniejsze, trzeba tylko uważać, by nie przesadzić), auto zatrzyma się i wysiądzie z niego ekipa gangsterów oraz kierowca. Najpierw rozprawiamy się z zakapiorami, a potem bierzemy na spytki kierowcę, po umiejętnym przesłuchaniu poznając informacje na temat melin lub, jeśli dobrze trafimy, magazynów i węzłów. Przy furgonetce znajdziesz też worek z pieniędzmi - warto się nimi zainteresować zwłaszcza na początku gry, gdy każdy tysiąc dolarów jest bardzo ważny. By forsa trafiła na Twoje konto, musisz ją dowieźć do jednej z kryjówek, w czym będzie Ci przeszkadzał pościg. Często można też trafić (głównie na oddziału) na grupę gangsterów i pudło ze skierowaną nań charakterystyczną strzałką - w środku znajduje się zazwyczaj spora kwota pieniędzy i zdecydowanie warto pozbyć się gangoli, a następnie zgarnąć szmal i zawieźć do kryjówki.

Banki



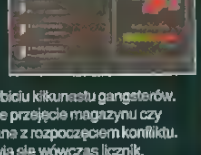
Niezły sposób na zdobycie pokaźnej sumki, znacznie większej niż transze przewożone przez ciężarówki. Banki znajdziesz w każdej dzielnicy Nowego Jorku. Zacznij od przekupienia pałętającego się w pobliżu drzwi funkcjonariusza, następnie wejdź do środka i złustruj pomieszczenia. Sejf znajduje się na dole - po skasowaniu pierwszego strażnika czeka Cię mała strzelanina. Teraz podłóż dynamit pod sejf i odsuń się na bezpieczną odległość. Gdy drzwi staną otworem, zgarnij pieniądze. Teraz pozostaje Ci dowieźć szmal do swojej kryjówki, w czym na pewno nie pomoże Ci "kilkuodznakowy" pościg.

Magazyny i węzły



Gdy urośniesz w siłę, podbijesz wszystkie atrybuty, kupisz którąś z dopasowanych wersji broni i będziesz czuć się na siłach, możesz spróbować przejąć wrogi magazyn lub cały węzeł konkurencyjnej rodziny. Dostępu do takich przybytków broni zazwyczaj kilka barykad i kilkudziesięciu gangsterów, trzeba więc być przygotowanym na wszystko. Schematy magazynów i węzłów są w zasadzie dwa, więc wszystkie przejmuje się w podobny sposób. Po przedarciu się przez kordony gangsterów należy zagadać do właściciela przybytku (stoi z reguły na drugim piętrze) i zapłacić mu lub nastraszyć w taki sposób, by bez oporów zgodził się na podział zysków. Dochód z magazynu to niekiedy nawet 20.000 $. Za przejęcie magazynu otrzymujesz też +20.000 szacunku, natomiast za zdobycie węzła aż +60.000! Jest to więc naprawdę opłacalna rzecz, a i niezbędna do zaliczenia gry na 100 procent.

Wojny mafijne



Wojnę mafijną inicjujemy wyrządzając spore krzywdy którejś z rodzin - najczęściej po wybiciu kilkunastu gangsterów. Praktycznie każde przejęcie magazynu czy węzła jest związane z rozpoczęciem konfliktu. Na ekranie pojawia się wówczas licznik, pokazujący, ile jeszcze czasu pozostało do zakończenia wojny. Możesz ją zakończyć na dwa sposoby - przekupić agenta FBI (jego lokalizacja jest zaznaczona na mapie) lub wysadzić jeden z interesów wrogiej rodziny. W tym celu podkradasz bombę w lokalu do niej należącym (najlepiej tym oznakowanym "$" lub "$$" - najłatwiej się tam dostać) i zwiewasz. Jeśli w trakcie wojny mafijnej zginiesz lub wyznaczony czas minie, to Twoje lokale zostają wysadzone (1 lub 2).

» Fajerwerki

Pogadaj z Rosą, gościem za drzwiami i wejdź na górę. Pogadaj tu ze wszystkimi i pokręć się między pokojami. Po nalocie policji przekup funkcjonariusza stojącego przy drzwiach i wyjdź na zewnątrz. Przekradnij się drogą na tyłach budynku, omijając bądź dusząc gliniarzy po cichu garotą. Wejdź do budynku i uratuj Rosę z rąk sierżanta. Teraz musisz sprzątnąć drania w sposób pozorujący wypadek. Podbiegnij do banerki z prawej, zwabiając w ten sposób gliniarza, po czym chwyć go za fraki i zrzuć z dachu.

Szacunek: +7 500
Pieniądze: 7.500 $

Zjedź windą, pogadaj z Rosą i jedź do posiadłości Corleone. Porozmawiaj z Clemenzą, a następnie wejdź do środka, w wyznaczony punkt.

Awans: Współpracownik
Szacunek: +10 000
Pieniądze: 7 500 $

Po rozmowie z jednym z gangsterów stojących na dworze udaj się na Brooklyn, do domu Clemenzy.

Śmierć zabójcy

Wejdź do restauracji i zabierz broń leżącą na skrzyni na drugim piętrze. Wyjdź i pogadaj z Clemenzą, a potem biegnij za nim. Wejdź do budynku, przebij się na drugie piętro, podłóż bombę za barem i szybko wybiegnij z budynku (będzie Ci próbował przeszkodzić jeszcze jeden mafioso). Pora zająć się zdrajcą. Biegnij ze Paulie em. strzelając z dystansu do pudeł z prochem. Cel dostaniesz na placu ze skrzyniami - dopełnij formalności, pakując w Peuliego stosowną ilość ołowiu. Przed Tobą intensywna jazda w bezpieczne miejsce - zasuwaj przed siebie, próbując wymanewrować radiowozy na przeszkody (auta, budynki).

Szacunek: +17 000
Pieniądze. 10 000 $

Zasave'uj grę, zadzwoni telefon - to ktoś chce się z Tobą spotkać w Corcoran's Perch w Midtown. Skieruje Cię do posiadłości Corleone, byś porozmawiał z Haganem.

Kańska sprawa

Idź za Rocco wzdłuż zywoplotu. Gdy dojdziecie do stajni, Rocco zajmie się rzeźią, a Ty stoj na straży i sprzątaj strażnika, który się pojawi. Po chwili będziesz prowadził - uduś garotą kolejnego, który pojawi się na górze schodów. Idź w lewo i wejdź po schodach do budynku. Poczekaj, aż sługący pójdzie do drugiego pokoju i idź dalej wejściem, przy którym przed chwilą stał. Tu odbij w prawo i uduś kolejnego strażnika i wejdź po schodach. Na szczycie schodów będzie stał jeszcze jeden delikwent. Poczekaj, aż pokojowiec zniknie za drzwiami - rozmawia tam ze strażnikiem. Gdy pójdzie dopadnij strażnika i uduś. Pokój Woltza znajduje się na końcu korytarza - idź tam i poczekaj na Rocco.

Szacunek: +12.500
Pieniądze: 15 000 $

Znajdziesz się znów w posiadłości Corleone. Gangster powie Ci, byś udał się na spotkanie z Tomem w Midtown. Otrzymasz w prezencie kolejną... Chateau Leive. Po raz kolejny udaj się do domu Rodziny.

Przepis na zemstę

Masz 4 minuty, by dojechać do knajpy, której Michael spotka się z Sollozzo. Wejdź przejdź na tyły restauracji (zaułek z... Sprzątnij za pomocą garoty dwóch strażników. Gościa przy drzwiach przekonaj do swoich racji - trochę nim potrząśnij, a wpuści Cię tylnym... Wejdź do sali i skręć w prawo. »

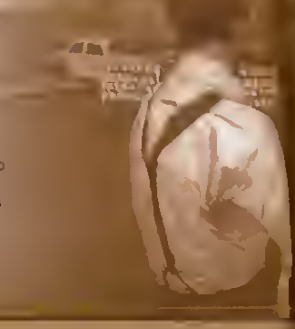
ROLKI FILMOWE



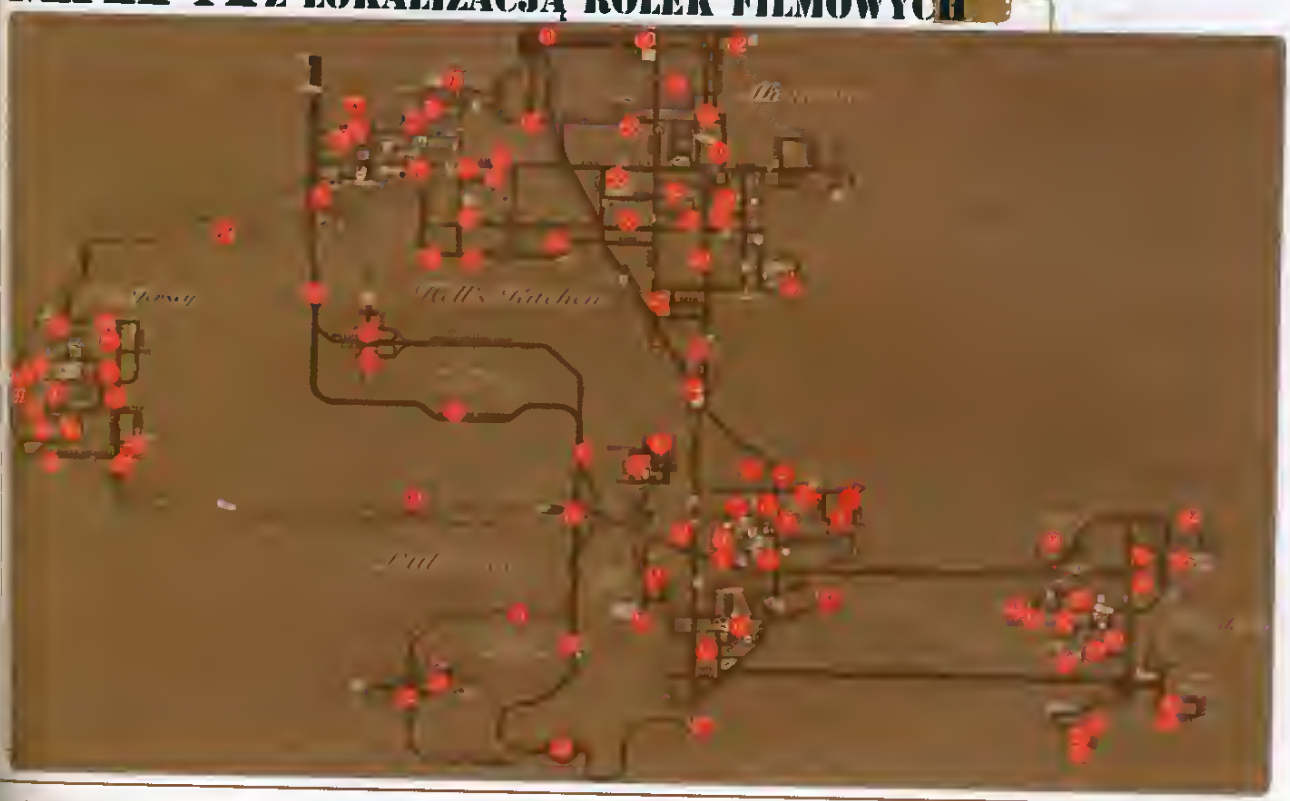
Na terenie Nowego Jorku rozrzucono 100 rolek filmowych. Ich znajdowanie związane jest z odblokowywaniem kolejnych fragmentów "Ojca chrzestnego", które można obejrzeć w menu. Nagroda to niewielka, ale dla maniaków wyciskanie z gry ostatnich soków nie będzie to miało znaczenia. Lokalizacja wszystkich taśm jest zaznaczona na mapie, poniżej zaś zamieszczam krótkie wskazówki nawigacyjne w przypadku problemów ze znalezieniem którejś z nich. Za zebranie wszystkich stu rolek z filmem otrzymasz 100 000 $ i +100 000 szacunku.

Little Italy (28 rolek)

1 Między śmietnikami w zaułku między magazynem Chinaware a Bowery Hotel
2 Na East Houston, za zielonym kioskiem z gazetami
3. Na terenie magazynu Chinaware, niedaleko wejście - film leży przy pudłach
4 W bocznej uliczce, taśma znajduje się ... śmietnikiem
5 Szpital na ulicy Bleecker, na lewo od schodów
6 Za Molsenni's na górze schodów prowadzących do tylnych drzwi
7 W "zaułku zaulka" za Global Trading Co. (przy tylnych drzwiach)
8 Na podworku w pobliżu skrzyżowanie ulic Prince i Christie
9 Zaulek za Boolies Bakery - taśma leży na dole schodów prowadzących do tylnych drzwi
10 Chambers Street - rozejrzyj się w zaułku, taśma leży tuż przy płocie
11 W aleje na tyłach Falconite
12. W krótkiej ulicze Broome Street, ... obok Saint Martin Hotel
13 Za drzewem tuż przy bramie prowadzącej do posiadłości Corleone.
14 Na rogu ulic Charles i Thayer taśma leży tuż przed bramą pobliskiej posiadłości
15 Na północny wschod od magazynu Verona - w opłotowanym fragmencie lokacji
16. Podjedź do magazynu Verona od zachodniej strony. Film znajduje się przy murze
17 Południowo-wschodni fragment Italy Hauling Co. - po drugiej stronie magazynu znajdują się dwie budki, zbij szybę w tej po prawej. Taśma leży w środku.
18 Znajdź wielki budynek z kolumnami Foley Square - film znajduje się właśnie za jedną z kolumn
19 Jadąc na północ West Side Highway odbij w prawo w obwodnicę Hell's Kitchen. Film znajduje się przy końcu zjazdu
20 Na Canal Street, pod wiaduktem (centralne skrzyżowanie)
21 Jadąc na południe West Side ... odbij w prawo (na zachód) w obwod... Little Italy. Jedź cały czas przed siebie.



MAPA Z LOKALIZACJĄ ROLEK FILMOWYCH



gdy trasa zakręci w prawo, po lewej będzie neutralny pas - tam znajdziesz rolkę
22. Pod jednym z billboardów na rogatkach Little Italy
23. Jedź Canal Street na zachód. Przy wjeździe do tunelu Holland wybierz prawy korytarz. Śledź pinie prawą stronę - film znajduje się na neutralnym pasie przeznaczonym do parkowania
24. W pobliżu rogu Franklin Street i obwodnicy Little Italy - film znajduje się za budynkiem tuż za stosem cegieł
25. W pobliżu skrzyżowania Russell Street i Moore Street znajduje się zaułek, a w nim kolejna taśma.
26. Na tyłach Smoke Signals (zaułek z tyłu)
27. Przy kiosku z gazetami tuż przy rondzie
28. Jadąc na południe West Side Highway, jakis fragment za zjazdem Little Italy Loop dojedziesz do metalowego mostu. Nie wjeżdżaj nań, tylko wyjdź z auta i wejdź po schodach na chodnik z prawej strony (tj. od zachodu) - rolka znajduje się właśnie na nim

Brooklyn (17 rolek)

29. Na rogu ulic Fulton i Henry, ze drewnianą wyczepą.
30. Za wielkimi, zielonymi kontenerami ne ulicy Furman.
31. W miejscu, gdzie zastrzelileś Pauliego - wjedzij się między drewnianymi skrzyniami
32. W północno-wschodnim rogu tego skwerku, drewnianym straganem
33. W zaułku za kliniką doktora Mershalla.
34. Jadąc na wschód ulicą Nevy i skręcając w prawo, po lewej stronie zobaczysz perterowy balkon - tam znajduje się kolejna rolka filmu
35. Na ganku domu przy ulicy Farragut
36. Taśmę znajdziesz w jednej z budek celniczych a Toll Plaza
37. W zaułku za Embassy Club
38. W zaułku przy ulicy Church
39. Tuż przy tylnym wyjściu do Cafe Vitales
40. W zaułku za The Fool Moon.
41. W mauzoleum przy kościele świętego Michała Anioła
42. W południowej części magazynu S. Elia
43. Między statkiem a wielkimi kontenerami w porcie
44. Na ulicy Gold w pobliżu węzła rodziny Stracci - rolka film znajduje się na parterowym balkonie
45. Na tyłach mieszkania Pauliego (południowo-wschodni fragment dzielnicy)

Midtown (19 rolek)

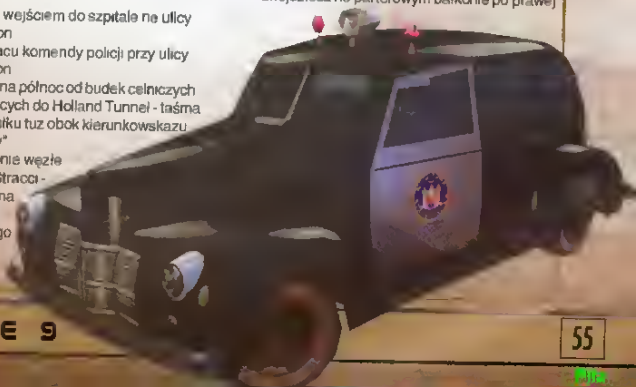
46. W niewielkim zaułku (nie mogę go na mapie) przy 4th.
47. W parku na rogu 25st Street i 5th Avenue. Taśma leży przy jego zachodnim ogrodzeniu
48. Za kwietnikiem przy południowym murze szpitala
49. Ulica 4th (tunel Midtown) - film znajduje się we wnęce
50. Za śmietnikiem przy 34th
51. W zaułku ze lokalem Mookie's
52. w zaułku ulicy Lexington (jadąc na północ - po lewej)
53. W pokoju ne piętrze w Flowers ol Scotland
54. W lokalu J. Sizzles Steekhouse - w magazynie ne dole.
55. W parku przylegającym do 42th Street - taśma leży między kwietnikami
56. Za kwietnikiem tuz przy skrzyżowaniu 49th i Plazy
57. Za budką z biletami w południowym krańcu 8th Street
58. Park Avenue i 4th Avenue - wjedź w zadaszoną część ulicy (pod łuki). Zaraz ne początku znajduje się przejście między tymi łukami, tam tez leży taśma
59. Przy Park Ave/4th Ave
60. W parku przy Grand Army Plaza (tuz przy ogrodzeniu, niedaleko wyjścia)
61. Za monumentem w północnej części Columbus Circus
62. W południowo-zachodniej części posesji Barzinich, przy murze
63. Za jednym z kwietników na 52nd
64. Między kolumnami kwiatów w parku przy ulicy 17th.

Hell's Kitchen (19 rolek)

65. Na 7th Street znajduje ełe wielki budynek, przed jego wejściem stoi 6 filarów. Taśma znajduje się za jednym z nich
66. Na rogu ulic 9th i 34th. film leży ne parterowym balkonie
67. W małym zaułku neprzaciwko lokału Caruso (druga strona ulicy)
68. Przy schodech szpitale na 42nd Street
69. Ze kwietnikiem w małej alejce ne 42nd Street
70. Ze kwietnikiem w pobliżu skrzyzowania ulic 10th i 42th
71. Za niskim murkiem w zaułku przy 48th
72. W alejce za M. Powers & Sons
73. W alejce między parkiem a zabudowaniemi z północnej strony nieopodal 52nd
74. W zaułku nieopodal Casey Quinn's
75. Na bocznicy kolejowej - ze budynkiem po prewej w miejscu, gdzie kończy się ulica i zaczyna klepisko
76. Będąc ne terenie bocznicy jedz wzdłuz torów na północ. Gdy będziesz pod ulicą 46th, w tunelu z prawej znajdziesz film (wnęke tuz przy wagonie)
77. Po znalezieniu filmu nr 76 jedź dalej ne północ. Wejdź na rampę prowadzącą do otwartego wagonu - kolejna tasma znajduje się w środku
78. W podwórku z boku Mrs. Spillene's, przy płocie
79. Na West Side Highway - jadąc z Hell's Kitchen autostradą, po minięciu mostu. Taśma znajduje się przy północnej banerce drogi
80. Zjeżdżając z West Side Highway w obwodnicą Hell s Kitchen, przy końcu zjazdu (dokładnie pod mostem) zobaczysz mały placyk. Przy jego ogrodzeniu znajduje się taśma
81. Na Peter Street zejdź po schodach do rynsztoka, a przy kracie znajdziesz film
82. Na rogu Peter Street i Hudson znajduje się magazyn. Wejdź po przylegającej do niego rampie, e znajdziesz tasmę
83. Na 33rd, ne podwórku - taśma znajduje się ze śmietnikami

New Jersey (17 rolek)

84. Za murkiem naprzeciwko The George Hotel
85. Przed wejściem do szpitale ne ulicy Washington
86. Ne placu komendy policji przy ulicy Washington
87. Nieco na północ od budek celniczych prowadzących do Holland Tunnel - taśma lazy w zaułku tuz obok kierunkowskazu "Little Italy"
88. W rejonie węzła Rodziny Stracci - rolka leży na końcu parterowego balkonu
89. W tunelu Lincolna - jedąc od strony NW prawym tunelem, film znajduje się ne chodniku, na który trzeba się dostać po schodach (i strzelic w stojącą na drodze skrzynię)
90. W zaułku nieco na południe od lokalu Santo
91. Taśma znajduje się w zaułku za lokalem Velveteen's
92. Na tyłach budynku Fabio Satnani and Sons - rolke znajduje się pod charakterystycznym daszkiem
93. Ne ulicy Clinton, we wnęce między dwoma budynkami
94. Jadąc ne północ ulicą Newark, po lewej stronie (między przecznicami 2nd i 3rd) stoją domki jednorodzinne. Rolka znajduje się na ganku trzeciego z nich
95. Przy Willow również stoją domki jednorodzinne, a taśma leży przy murku na posesji drugiego z nich
96. W zaułku naprzeciwko The Highway Hotel (po drugiej stronie ulicy)
97. Dostan się na wiadukt Garden Parkway w zachodniej części NJ i zjedz na klepisko. Trzymaj się jego zechodniej strony, aż miniesz kontener. Kawałek dalej znajduje się budynek i rampa, na którą prowadzą schody - tam tez znajdziesz taśmę
98. Udaj się ne wschodnią stronę klepiska, e kolejną rolkę znejdziesz na parterowym balkonie budynku tam się znajdującego
99. W północno-środkowej części wiaduktu Gerden Parkway - jadąc od południa, rolka znajduje się na parterowym balkonie po lewej (ze skwerkiem z drewnianymi skrzyniami)
100. Jadąc na północ od rolki nr 99, kolejną znejdziesz ne parterowym balkonie po prawej



ZABÓJSTWA NA ZLECENIE

Zlecenia zabójstw otrzymujesz w różnych miejscach (symbolizowanych żółtym kółkiem na mapie), np. od Clemenzy w piwnicy posiadłości Corleone. W zależności od tego, które zlecenia przyjmiesz, kolejność ich wykonywania może być nieco inna od tej, którą przedstawiam poniżej. Same zabójstwa nie są specjalnie trudne do wykonania, natomiast związane z nimi dodatkowe cele mogą już nastręczyć trudności. Naprawdę warto się namęczyć, by zyskać bonusową kasę i szacunek.



1. Cel: Mike Saleri.

Znajduje się w zaułku za masarnią Emilia.
nagroda: 500 $, **szacunek:** +500
dodatkowa (załatw Emilia w walce wręcz): 2.500 $, **szacunek:** +5 000

2. Cel: Donnie Marinelli.

Znajdziesz go w Ambassador Social Club na Brooklynie.
nagroda: 500 $, **szacunek:** +1000
dodatkowa (zabij gościa za pomocą kija baseballowego) 2.500 $, **szacunek:** +10 000

3. Cel: Tony Bianchi.

Tony bawi się w St. Sebastian Hotel. Wejdź na ostatnie piętro - stojącego na schodach kolejkę sprzątnij z użyciem garoty. Tak samo zrób z Bianchim, pamiętaj jednak, by uniknąć strażników
nagroda: 500 $, **szacunek:** +1.500
dodatkowa (zabij Tony'ego używając garoty): 2.500 $, **szacunek:** +15.000

4. Cel: Freddie Nobile.

Znajdziesz go w St. Martin'a Hotel (Little Italy). Uwaga - Frankie nosi specjalną broń. Dodatkowe bonusy zgarniesz, jeśli zabijesz drania bez świadków (poczekaj, aż będzie sam).
nagroda: 4.000 $, **szacunek:** +4000
dodatkowa (jeśli Freddie zostanie zabity bez świadków): 20.000 $, **szacunek:** +20.000

5. Cel: Plinio Ottaviano.

Plinio znajduje się w magazynie w Hell's Kitchen. Gościa będziesz musiał wyeliminować z mostu - najpierw wystrzelaj innych gangsterów, potem spraw, by eksplodowały skrzynie z ładunkami wybuchowymi, a potem Ottaviano Plinio za pomocą dynamitu i koktajli Mołotowa.
nagroda: 1.500 $, **szacunek:** +2.000
dodatkowa (jeśli Ottaviano zostanie spalony żywcem, np. za pomocą koktajlu Mołotowa): 7.500 $, **szacunek:** +20 000

6. Cel: Leon Grossi.

Ukrywa się w Trapani's Bakery. Gdy złapiesz go za fraki, dotargaj do pieca i wrzuć doń, wychylając prawą gałkę analogową w odpowiednim kierunku.
nagroda: 1.500 $, **szacunek:** +2.500
dodatkowa (jeśli zostanie wrzucony do pieca piekami) - 7.500 $, **szacunek:** +25.000

7. Cel: Oscar Zavarelle.

Capo rodziny Stracci ukrywa się w jednym z zaułków w New Jersey.
nagroda: 1.500 $, **szacunek:** +3.000
dodatkowa (strzelaj kolejno. w kolano, ramię i policzek) - 7.500 $, **szacunek:** +30.000

8. Cel: Bobby Marcolini.

Dostępu do niego broni kilku bandziorów. Pozbądź się ich w pierwszej kolejności, a potem strzel Marcoliniemu np w kolano - teraz bez problemu zabijesz gościa w zlecony sposób, przerzucając przez barierki.
nagroda: 1.500 $, **szacunek:** +4.500
dodatkowa (zrzuć gościa z mostu lub dachu - musisz upozorować zabójstwo na wypadek) 7.500 $, **szacunek:** +45.000

9. Cel: Jack Fontana.

Fontana przebywa przy jednej z posiadłości w New Jersey. By załatwić kolesia w stosowny sposób, chwyć go, a następnie uduś (L3 + R3, czyli wciśnięcie obu gałek).
nagroda: 5.000 $, **szacunek:** +6.000
dodatkowa (udusić gościa gołymi rękami) - 25 000 $, **szacunek:** +60.000

10. Cel: Jaggy Jovino.

Przebywający w burdelu Rosa's w Little Italy. W pierwszej kolejności sprzątnij gangsterów, a potem otwórz drzwi do pokoju, w którym chowa się Jaggy. Trzyma jako zakładniczkę jedną z "pracownic" tego miejsca, namierz go więc z L2, by nie zdążył nikomu zrobić krzywdy.
nagroda: 7.500, **szacunek:** +7.000
dodatkowa (nie zrań żadnej "panienki do towarzystwa"). 37.500 $, **szacunek:** +70.000

11. Cel: Johnny Tattaglia, wiceszef rodziny.

Pozbądź się jego obstawy, a samego Johnny'ego usmaż z pomocą koktajlu Mołotowa lub popchnij na koksownik ("płonącą beczkę").
nagroda: 4.000 $, **szacunek:** +4.000
dodatkowa (musi spłonąć) 20.000 $, **szacunek:** +20.000

12. Cel: Mario Debellis.

Najłatwiej pozbyć się drania przejeżdżając go autem. Sprawa nie jest łatwa, bo facet chowa się w wagonie kolejowym. Po wybiciu wszystkich jego pomocników, strzel Mario w kolano lub ramię i za szmaty wyciągnij z kryjówki. Teraz wsiądź do któregoś ze stojących nieopodal samochodów i przejedź Mario.
nagroda: 1.500 $, **szacunek:** +5.000
dodatkowa (musisz przejechać go autem) 7 500 $, **szacunek:** +50.000

13. Cel: Salvatore'a Stracci, syn głowy rodziny.

Na teren magazynu wejdź bez broni i dopiero gdy pojawią się gangsterzy, urządź krwawą jatkę. Stracci znajduje się na górnym piętrze jednego z magazynów (w moim przypadku był to ten po lewej). Uporaj się z nim jak najszybciej, zanim wysadzi w powietrze całą okolicę.
nagroda: 5.000 $, **szacunek:** +6.500
dodatkowa (trzeba go zabić zanim wysadzi magazyn) 25.000 $, **szacunek:** +65.000

14. Cel: "Wielki" Bobby Toro.

Bobby znajduje się w więzieniu i ochraniają go policjanci, więc jeśli chcesz zdobyć bonusowe nagrody, nie możesz zabić żadnego ze stróżów prawa. Ale już w kolano czy w ramię strzelić oczywiście powinieneś:).
nagroda: 7.500 $, **szacunek:** +7.500
dodatkowa (żaden policjant nie może zginąć): 37 500 $, **szacunek:** +75.000

15. Cel: Pietro Testa

Spotkanie Testy i glinarza obserwuj zza samochodu - starają się ustawić kamerę tak, by zauważyć uścisk ręki, wówczas wyskocz i pozbądź się drania. Może Ci w tym przeszkodzić skopane celowanie, ale cóż...
nagroda: 5.000 $, **szacunek:** +8.000
dodatkowa (zabij Pietro w momencie, gdy ściska dłoń komisarza policji). 25.000 $, **szacunek:** +80.000

16. Cel: Ronnie Tosca

Twój kolejny cel znajdziesz w lokalu w Hell's Kitchen. Najpierw pozbądź się obstawy, a następnie włączywszy ręczne namierzanie wpakuj gościowi kulkę z pistoletu w czaszkę.
nagroda: 4.000 $, **szacunek:** +5 000
dodatkowa (zabij Toscę jednym strzałem prosto w głowę) +20.000 $, **szacunek:** +20.000

17. Cel: Domenic Mazza

Mazza znajduje się w parku na południu Midtown. Przekup stojącego przy wejściu ochroniarza, a następnie pozbądź się gangstera w dowolny sposób.
nagroda: 10.000 $, **szacunek:** +9.000
dodatkowa (przekup wcześniej ochroniarza Mazzy) 50.000 $, **szacunek:** +90 000

18. Cel: Emilio Barzini Jr.

Emilio stoi na cmentarzu. W pierwszej kolejności wybij wszystkich gangsterów w zielonych płaszczach, na końcu zajmij się juniorem.
nagroda: 10.000 $, **szacunek:** +9.500
dodatkowa (przez zabiciem Emilio sprzątnij wszystkich pozostałych Barzinich) 50.000 $, **szacunek:** +95 000

19. Cel: Luciano Fabbri

Tradycyjnie sprzątnij obstawę grubasa, a następnie spróbuj go zagadać. Gość trzyma ciężki sprzęt, więc najpierw strzel mu w ramię bądź w kolano, a dopiero wtedy wyśmiej ("trójkąt"). Koniec końców rozwal drania.
nagroda: 7.500 $, **szacunek:** +10.000
dodatkowa (zanim zabijesz Luciano, wyśmiej go): 37.500 $, **szacunek:** +100.000

20. Cel: Marco Cuneo

Skasuj obstawę, Marcowi strzel w kolano i dotargaj do barierki okalającej rozciągające się w dole tory kolejowe - teraz wystarczy, byś zrzucił go w dół.
nagroda: 7.500 $, **szacunek:** +15.000
dodatkowa (wrzuć Marco do rowu lub wyrzuć na tory): 37.500 $, **szacunek:** +150.000



» wchodząc do toalety Bohater podnosi broń, a Ty z perspektywy miski z zarem będziesz obserwował jak Michael kroczy swemu przeznaczeniu. Po cut-scence wybiegnij na zewnątrz - rozpęta się strzelanina, więc najlepiej podjedź autem samochodu Michaela, wsiądź do niego i zawiez go do doków w Hell's Kitchen. Towarzyszyć Ci będzie pościg - staraj się wmanewrować pojazdy np. na zaparkowane auta.
Szacunek. +15 000
Pieniądze 20 000 $
Gangster stojący przy wejściu do doków powie Ci, że rodzina zbiera się w klubie Falconite w Little Italy. Porozmawiaj z Hegenem, a potem wejdź do sali.
Awans: Żołnierz
Szacunek: +17.500
Pieniądze. 20 000 $
Odbierz telefon w holu - Frankie poprosi Cię, byś wpadł do swej kryjówki w Midtown.

Teraz to osobista sprawa

Zabij zakapiorów i zbiegnij na dół. Donie capo i zmus go do mówienia, po czym skorzystaj z telefonu w holu, by wezwać Mnicha. Wyjdź z hotelu, wsiądź do zaparkowanej przed nim wyznaczonej bryki i jedź na ustalone miejsce. Po scence skieruj się do kościoła na Brooklynie. Na wchodzi głównymi drzwiami, lecz bocznym (z lewej). Poradź sobie z gromadą, dostań się go wnętrza kościoła. Smutna scena.
Szacunek. +20 000
Pieniądze: 30 000 $
Gość przed kościołem powie Ci, byś udał się do Strombolis w Hell's Kitchen. Na miejscu przejdź do magazynu i tylnych drzwi.

Milczący świadek

Wejdź na górę i pogadaj z Sonnym, a następnie przesłuchaj bandziora (łatwo to złamać). Czeka Cię przejażdżka do domu pogrzebowego w Midtown. Na miejscu najpierw wybij wszystkich gangsterów - pojawi się komunikat, że drzwi zostały otwarte, zatem zjedź windą na dół. Tam w pierwszej kolejności pozbądź się dwóch przeciwników. Pozostaje Bruno. Najlepiej postrzelić go w kolano (tylko ostrożnie, by nie zabić) - wtedy wystarczy chwycić gościa za fraki i dotargać do pieca. Wrzuć kolesia w ogień. Bum, baby, bum!
Szacunek: +25 000
Pieniądze: 35 000 $
Wróć do rezydencji Corleone, gdzie zagadasz do Sonny'ego. Najbardziej porywczy zamie... Dona poleci Ci udać się do mieszkania Lucy w Midtown.

Wojna Sonny'ego

Po scence pogadaj z Sonnym. Udaj się wraz z nim do baru Cuneo w Hell's Kitchen. Wyjdź do środka i wyrąb sobie drogę przez kolejnych członków wrogiej Rodziny. Musisz zejść do piwnicy - tam w jednym z pomieszczeń napotkasz źródło informacji, którego szukasz. Strzał w kolano, a następnie "delikatne" poszturchiwanie kolesia sprawi, że ten pęknie. Wybiegnij na zewnątrz (uwaga na niedobitki Cuneo) i wsiądź do auta. Jedź za wozem zaopatrzeniowym, pościgiem zajmie się Sonny. Po drodze czeka Cię kilka blokad ale nie przejmuj się nimi - przedzieraj się przez nie i nie stawaj ani na moment. Dotrzesz do magazynu Holden Holdings. Wybij obstawę

Kryjówki

W grze są do zdobycia 24 kryjówki, w których możesz sava'owac, uzupełnić zapasy amunicji, zabrac flaszeczkę leczącą, a nawet poflirtować z prostytutkami, zyskując w zamian odrobinę szacunku (choć nie zawsze). Za kupienia wszystkich kryjówek otrzymasz 50 000 $ oraz +50 000 szacunku

Little Italy:
Grand Apartments - miejscówka, z którą rozpaczynasz grę
posiadłość Corleone - otrzymasz po misji "Chrzest ognio"
Saint Martin Hotel - 15 000 $
Bowery Hotel - 20 000 $
Hotel Aliata - 40 000 $

Brooklyn:
mieszkanie Paulego - po misji "Smierc zdajcy"
posiadłość Tattaglia - po wysadzeniu w powietrze obu budynkow St Sebastion Hotel

Midtown:
Chateau Leive - otrzymasz ją po misji "Konska sprawa"
posiadłosc Barzini - po wysadzeniu w powietrze obu budynkow
mieszkanie Lucy - 80 000 $
St Alban's Hotel - 85 000 $
hotel Madison - 100 000 $
Savannah Hotel - 115.000 $
The Carnegie Club - 125 000 $
The Peak - 150.000 $

Hell's Kitchen
posiadłość Cuneo - po wysadzeniu w powietrze obu budynków
Mrs Spillone's - 45 000 $
Elegant - 55.000 $
Providence Hotel - 75.000 $

New Jersey
posiadłość Barzini - po wysadzeniu w powietrze obu budynków
Lamplight - pokaje do wynajęcia - 30.000 $
Highway Hotel - 50 000 $
The George Hotel - 60.000 $

dostań się przez kolejne pomieszczenia na drugie piętro. Tam włączy się scenka. Ze Spadarellą zrób co uważasz za stosowne, a następnie dołącz do Sonny'ego i udaj się autem na nabrzeże (masz na to 3 minuty) - teraz już rywale nie będą Cię niepokoić. Obstawy magazynu na samym początku pozbądź się np. za pomocą koktajli Mołotowa, co pozwoli Ci uniknąć wymiany ognia. Obejdź magazyn i wejdź do środka z jego drugiej strony. Wybij gangsterow (albo pozwól zrobić to Sonny'emu - facet jest prawdziwym killerem), a potem przyciśnij szefa i wydobądź z niego informacje.
Szacunek: +30 000
Pieniądze: 40.000 $

Stojący przed wejściem do doków gangol powie Ci, ze Sonny czeka na Ciebie w posiadłości Corleone. Udaj się tam.

Zmiana planów

Wsiądź do auta i jedź za Sonnym. Po scence jedź za zabójcami syna Corleone. Łatwo nie będzie, bo pościg jest teraz wyjątkowo zdeterminowany - jako że musisz osłaniać sobie sam, staraj się wpychać przeciwników na inne auta lub wymanewrować w taki sposób, by zatrzymały się na wyznaczających środek jezdni barierkach. Na końcu drogi czeka magazyn. Wybij wszystkich obstawiających go oprychów i wejdź do budynku za plotem. Na piętrze znajdziesz jeszcze jednego gangstera i stojącego obok koleżkę, którego musisz przesłuchać - zdejmij gangstera, jak najszybciej i zagadaj do policjanta Bruno Pisano. Po uzyskaniu kolejnych informacji udaj się do Tunnel Club w dzielnicy Hell's Kitchen. Od wyjścia na ulicę będziesz miał na to 5 minut. Blisko końca drogi napotkasz kilka blokad, a przeciwnicy solidnie Cię ostrzelają, możliwe więc, że będziesz musiał wysiąść, sprzątnąć rywali i znaleźć inną brykę. W Tunnel Club pozamiataj obstawę, a następnie zejdź na dół (będziesz musiał to zrobić przechodząc przez główną salę, bo inne drzwi są zamknięte). W piwnicy wybij wszystkich, a otworzą się drzwi. Najpierw porozmawiaj z kobietą, a potem mężczyzną. Teraz masz 5 minut, by wrócić do posiadłości Corleone. Po pamiętnej scenie misja zakończy się.
Szacunek. +40 000
Pieniądze. 45 000 $

Tom zadzwoni i powie Ci, byś udał się do rezydencji. Jak się okazuje, wrócił Michael i mianował Cię swoim capo.
Awans: Capo
Szacunek: +60 000
Pieniądze: 50 000 $

Zagadaj raz jeszcze do Michaela, a ten wyśle Cię na spotkanie z Mnichem.

Morderstwo na zlecenie

Wejdź do hotelu i przebij się na samą górę, eliminując po drodze pokaźną liczbą dobrze wyszkolonych oprychów. Na szczęście znajdziesz też sporą liczbę lekarstw. Gdy znajdziesz się na gorze, włączy się scenka. Po niej zbiegnij na dół, wsiądź w auto i dojedź w wyznaczone miejsce. Po kolejnej scence będziesz musiał zabić Mnicha. W pierwszej kolejności zajmij się jego obstawą, a w sali głównej schowaj się za ladą i stamtąd prowadź ostrzał na końcu pozbywając się starego przyjaciela. Po wszystkim wyjdź z budynku.
Szacunek: +75 000
Pieniądze: 50 000 $

Pora wrócić do posiadłości Corleone na spotkanie z Hagenem. Prawnik rodziny poleci Ci spotkać się z Ciccim pod Embassy Club na Brooklynie.

To tylko interesy

Wejdź do klubu za Tessio. Zostaniecie zaatakowani już na początku. Zjedź windą na dół i kontynuuj gonitwę za Tessio (masz ograniczony czas), a gdy już go dogonisz, najpierw pogadaj, a potem z zimną krwią sprzątnij zdrajcę.
Szacunek: +125 000
Pieniądze: 50 000 $

Pogadaj z ludźmi z rodziny czekającymi na dworze. Przed Tobą spotkanie z Michaelem na chrzcie w Little Italy.

Chrzest ognia

Ta misja składa się z czterech zadań, każde z nich polega na wyeliminowaniu głowy konkurencyjnej rodziny. Każde z nich jest też związane z limitem czasu - 13 minut.

Don Stracci: Udaj się na spotkanie z Clemenzą w Midtown. Po rozmowie udaj się do pobliskiego burdelu St. Alban. Idź za Clemenzą (nie wyciągaj broni!). Gdy ten stanie przy windzie, wejdź po schodach, porozmawiaj ze stojącym tam gangsterem, a następnie z jeszcze jednym (charakterystyczna ikonka nad głową). Gdy wejdziesz do pokoju Dona i ten ruszy w kierunku windy, zacznij morderczy balet, wybijając wszystkich Straccich (z szefem na czele). Na dole czeka Clemenza. Gdy wybijecie wszystkich, zagadaj do niego.

Don Cuneo: Udaj się do Hell's Kitchen na spotkanie z Ciccim. Po gedce skieruj swe kroki (koła?) do hotelu Savannah. Możesz albo iść za Ciccim i razem z nim zrobić rozróbę, albo poczekać na zewnątrz i czekać aż Don Cuneo ucieknie i wówczas go sprzątnąć. Tak czy siak po skończonej robocie zagadaj do Cicciego.

Don Tattaglia: Jedź na Brooklyn i pogadaj z Rocco. Tym razem masz na ogonie pościg, zatem miej się na baczności. Po rozmowie dotrzyj do pobliskiego burdelu. Szef rodziny Tattaglia znajduje się na przedostatnim piętrze budynku (możesz przekupić stojącego przy schodach strażnika). Sprzątnij jego obstawę, a na końcu jego samego (może wziąć dziwkę jako zakładniczkę, ale nie przejmuj się). Don Barzini: Pora na ostatniego z Donów. Przy komisariacie w Little Italy spotkasz się z Alem Neri. Pojedziecie pod gmach sądu, z którego będzie wychodził Barzini. Rozpęta się ostre piekło - w pierwszej kolejności uporaj się z zakapiorami bossa, a następnie sprzątnij jego. Po egzekucji zaroi się od policji, a Ty będziesz miał tylko 2,5 minuty, by jej umknąć - co łatwe nie będzie, bowiem z miejsca otrzymasz 5 odznak pościgu! Musisz po prostu wytrzymać przez ten czas, w miarę potrzeb zmieniając bryki, co by się nie usmazyć. Po upływie czasu będziesz miał z kolei 3 minuty, by dotrzeć na koniec chrztu w Little Italy.
Szacunek: +200 000
Pieniądze: 150 000 $

Zagadaj z jedną z osób stojących przed kościołem. Dowiesz się, że Michael oczekuje Cię w rezydencji.
Awans: Wiceszef
Szacunek: +250 000
Pieniądze: 150 000 $

Przed Tobą ostatnie zadanie, a właściwie szereg misji polegających na wysadzeniu w powietrze wrogich posiadłości. Każda z rodzin ma swój przybytek w innej części Nowego Jorku. Odniosłem wrażenie, że przejęcie posiadłości jest łatwiejsze niż zdobycie magazynów, ale tak czy siak należy być do takiego szturmu solidnie przygotowanym (najlepsze dostępne pukawki, wysokie atrybuty). Plan każdego z domostw jest dokładnie taki sam, schemat szturmu będzie więc za każdym razem podobny. By zdobyć posiadłość, należy podłożyć bomby w obu jej budynkach - miejsca są konkretnie wskazane (pinezki), więc nie można tego zrobić dowolnie, jak w przypadku wysadzania lokali. Autorzy poszli Graczom na rękę i nawet jeśli po wysadzeniu w powietrze pierwszego budynku zginiesz, to mimo to będzie on już Twoją własnością i pozostanie Ci tylko puszczenie z dymem drugiej części zabudowań. Zdobycie posiadłości to zysk od +100 000 do +250 000 szacunku oraz nowe kryjówka w tym właśnie miejscu. Natomiast zdobycie wszystkich posiadłości to aż +500 000 szacunku i awans na Dona, który uzyskujesz po przybyciu do rezydencji Corleone.
Awans: Don
Szacunek: +500 000
Pieniądze: 250 000 $

To jednak nie koniec gry. By zaliczyć grę na 100%, musisz:
- wymusić haracz na wszystkich handlarzach
- przejąć wszystkie meliny
- wykupić wszystkie kryjówki
- wykonać egzekucje we wszystkich stylach

Na drodze do celu możesz jeszcze osiągnąć awans na Dona Nowego Jorku (do tego nie jest niezbędne przejęcie wszystkich lokali). To osiągnięcie przynosi milion punktów szacunku, milion dolarów oraz nieograniczoną ilość amunicji w każdej broni. Natomiast za zaliczenie gry na 100% nie ma kompletnie żadnych bonusów, brakuje nawet jakiejś dodatkowej scenki. Pozostaje satysfakcja.

Sejfy



Sejfy nie są tak pokrywane jak rolki filmowe - ich lokalizacja zależy od schematu budynku. Nie podaję więc dokładnego rozmieszczenia, a jedynie nazwy lokali, gdzie można dany sejf znaleźć. Kasę otwieramy za pomocą dynamitu. Podkładamy go przy drzwiczkach i odsuwamy się na stosowną odległość. Rozbebeszenie wszystkich sejfów niesie za sobą nagrodę w postaci 100 000 dolarów i +100.000 szacunku.

Little Italy (23 sejfy)
Arezzo Seafood
Bella Siciliana
Beatles Bakery
Bowery Hotel
De Mantagna's
Emilio's Butcher Shop
Global Trading Co.
Harry's Bar
Hotel Aliato
Klinika Dr Vakadii
Klinika Dr Harveya
Magazyn Chinaware
Magazyn Italia Hauling Co.
Magazyn Lipari
Magazyn Verona
Primola
Saint Martin Hotel
Sammy's
Sicilian Import Inc.
Smoke Signals
The Continental
Trapani's Bakery
Va Va Voom Room

Brooklyn (15 sejfów)
Cafe Vitales
Global Trading Co.
klinika Dr Marshalla
Liberto's
Magazyn S. Elia
Michelangelo Salera
Midnight Rosios's
Posiadłość Tattaglia
Sicilian Goods
St Sebastion Hotel
The Ambassador
The Full Moon
Węzeł rodziny Tattaglia
Wright Wronsky's
Valentino's

Midtown (22 sejfy)
Chateau Toledo
Dr Alexander Noel
Flowers of Scotland
Hawk's Steakhouse
Hotel Madison
J. Sizzle's Steakhouse
Isoo Kimoto
Lumpy's Bar
Madame Polly's
Magazyn Palermo
Orchid Inc.
Posiadłość Barzini
Palladio Willow
Raphael's
Savannah Hotel
St Alban's Hotel
The Carnegie Club
The Colonial Club
The Luna Bar
The Peak
West Side Willy's
Węzeł rodziny Barzini

Hell's Kitchen (24 sejfy)
After Hours
Arezzo Seafood
Cuneo!
Casey Quinn's
Dale Mangano's
Doc Thady's Dahlias
Dr O'Riolns
Elegant
Holden Holdings
Klinika w Hell's Kitchen
Magazyn Milk Co.
M. Powers & Sons
Mrs. Spillone's
Orchid Inc.
Peppy's - Westside
Posiadłość Cuneo
Providence Hotel
Scotty's Biscotti
The Colonial Tavern
The Red Fox
The Tunnel Club
Tyler's Top Cuts
West Side Philly's
Węzeł rodziny Cuneo

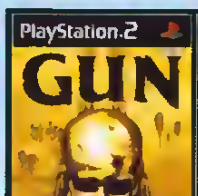
New Jersey (16 sejfów)
Arnold's Famous 47
B. Fidanque, dr med.
Boris Amchini
Fabio Satriani and Sons
Jony's Baked Goods
Joe Foley's
Johnny Cowger's
Magazyn Waterside
Posiadłość Straca
Santo
Sicilian Goods
The Crane Club
The George Hotel
The Highway Hotel
Velveteen's
Węzeł rodziny Straca

Style egzekucji

Możesz pozbyć się przeciwnika na 22 unikatowe sposoby. By gra zaliczyła dany styl, musisz wykonać go na członku przeciwnej rodziny. W wielu przypadkach musi on być też już nieco osłabiony (kończówka paska energii). Za wykonanie wszystkich podanych niżej zyskasz 100.000 szacunku i 100.000 $. Oto lista przepisów na pozbycie się gangsterów z drugiej strony barykady:

1. **Czarna rączka** - morderstwo jedynie za pomocą ciosów (mowa gołki (bez chwytania)).
2. **Bomby w dół** - morderstwo za pomocą granatu lub bomby.
3. **Pora koktajlu** - morderstwo z użyciem koktajlu Mołotowa.
4. **Wielki szlem** - zajdź opponenta na kolanach, należy wykonać egzekucję, gdy na ekranie zasygnalizowana zostanie taka możliwość (R2).
5. **Czarna rączka z hakiem** - należy chwycić (L1+R1) i wówczas śmiertelnie siekpać rywala.
6. **Twardy łeb** - należy chwycić gołka z niewielką ilością energii i uderzyć jego głową o ścianę.
7. **Ostatnie tchnienie** - po chwycie należy facetа udusić (L3+R3).
8. **Plecień** - morderstwo przez wrzucenie gangstera do pieca (w piekarni lub zakładzie pogrzebowym).
9. **Ulubiony szał** - przejedź przeciwnika samochodem.
10. **Cichy zabójca** - zaletw rywala cichaczem za pomocą garoty (podchodząc od tyłu).
11. **Splamione ostrze** - należy chwycić rywala i wyrzucić go przez okno (szyba może być już zbita).
12. **Pełza pod nogi** - trzeba zrzucić gangstera z dachu lub innej wysokości.
13. **Wypadek drogowy** - morderstwo przez wrzucenie przeciwnika (musi mieć niewiele energii) pod nadjeżdżający samochód.
14. **Tapetowanie** - objęcie przeciwnikiem o ścianę (gdy jest zwrócony do niej plecami) aż ten padnie trupem.
15. **Czapki z głów** - [illegible] w kolano, a gdy będzie klęczał, podejdź i wykonaj egzekucję (R2).
16. **Pistoletem** - użyj dowolnego z pistoletów (nie karabinów) do egzekucji (R2) - gangster musi stać.
17. **Twarzą w twarz** - strzel gołkowi w kolano, a następnie podejdź i wykonaj egzekucję (R2) za pomocą Mdmrjć z broni dwurącznych.
18. **Strzał w brzuch** - strzel wrogowi w brzuch (najlepiej za pomocą ręcznego niemieckiego).
19. **Hołdowanie** - [illegible] gołkowi w ramię, by go rozbroić.
20. **Postrzał w kolano** - strzel przeciwnikowi w kolano.
21. **Bronią palną** - zastrzel przeciwnika z użyciem broni palnej.
22. **Pewny strzał** - strzel gangolowi [illegible]

Solucja nie zawiera opisu fabuły, poznawanie jej pozostawiam Tobie. Nie opisuję, gdzie znaleźć daną misję, gdyż jest ona wyraźnie zaznaczona na mapie. Nie piszę także, gdzie znaleźć amunicję, bo ta jest dobrze widoczna i podczas podążenie moją ścieżką nie powinieneś mieć kłopotów z jej znalezieniem. Jako że jest jej dużo, używaj mocniejszych broni (strzelba, shotgun). W opisie zaznaczam także, gdzie można znaleźć nową broń i dostać bonus zwiększający maksymalne życie – w opisie lub w nawiasie po zakończonej misji. Gdy tylko masz chwilę odpoczynku, natychmiast przeładuj broń. Wykonanie tej czynności podczas strzelaniny może Cię kosztować życie, nie opłaca się ryzykować. W starciach z grupkami rywali używaj Quickdrawa, który pozwala w łatwy sposób rozprawić się nawet z kilkunastoma przeciwnikami naraz (nie trzeba mieć w ręku rewolweru, wystarczy tylko wcisnąć R2 i broń sama się zmieni). Bardzo przydatny jest także melee attack (kwadrat). Można tak zabić kilku wrogów bez używania amunicji. Aha, jeśli tylko masz taką możliwość, w pierwszej kolejności wykonuj misje poboczne (Side Missions) – podnoszą twoje parametry i (obok złota) są źródłem pieniędzy.



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox, GC, Xbox 360
developer	Neversoft
gatunek	strzelanina
liczba graczy	1
czas gry	10–15 godzin (na 100%)
stopień trudności	średni
akcesoria	52kB (PS2), 7 bl. (GC)
ocena w PE	8 PS2, Xbox, GC 7 Xbox 360 (Blazz)
ocena średnia*	79% (PS2, Xbox), 81% (GC), 75% (X360)



OPIS PRZEJŚCIA STORY MODE

THE HUNT

Idź za Nedem. Zaczekaj, aż wystraszy przeploŕki, wciśnij R2 i zestrzel je – cel zmieniasz wychylając gałkę w prawo/lewo. Wykończ wilki, a na wzgórzu przejdź w zooma (R3) i zabij 2 łosie. No dole pozbądź się kolejnych wilków. Następny przeciwnik jest trochę większy, więc będziesz potrzebował strzelby Neda. Pamiętaj, aby cały czas pozostawać w ruchu.

STEAMBOAT MASSACRE



Pomóż Nedowi pozbyć się przeciwników, kierując się ku tyłowi łodzi. Rozwal deskę blokującą koło napędowe i wskocz do szalupy z armatą. Zniszcz wrogie łajby, zanim zatopią parowiec. Przedostań się na górny pokład razem z Nedem zabijając nacierających zewsząd napastników.

HONEST TOM

Wskakuj na konia i jedź za Tomem. Wciskaj przyciski pojawiające się kolejno na ekranie. Podczas wyścigu trzymaj cały czas L2, spinając konia, gdy trzeba – pamiętaj jednak, żeby go nie wykończyć. Po wyścigu strataj jeszcze 5 bizonów, zestrzel kilka butelek i pozbądź się wilków (sposób dowolny). Następnie pozostaje już tylko zabić zbirów i koń jest twój.

THE RED HAND GANG

Wykończ przeciwników przy barze i idź na górę. Zabijaj wszystkich, aż dojdziesz do szefa trzymającego Jenny. Zapodaj Quickdraw i strzel mu w łeb. Schofield jest twój, ale saloon się pali. Zejdź na dół. Zabij wrogów, zanim spalą lokal. Wyjdź na zewnątrz i wykończ resztę gangu (niektórzy są z tyłu). Jeszcze tylko Crude i paru jego kolesi i nowa broń (shotgun 1887 i whiskey bomb) jest twoja.

QUICK KILLER AT THE BRIDGE

Na moście zabijaj kolejnych Indian, uważając na strzały. Na drugiej stronie zejdź w dół i przeciągnij wajchę, aby pojechać na środek mostu. Nie pozwól, aby wrogowie podpalili beczki, bo most wybuchnie w powietrze. Po pozbyciu się Indian wyrzuć je do rzeki. Ponownie przeciągnij wajchę i przygotuj się na niezłą sieczkę – uważaj na tych z lewej. Idź na górę do Pata. Musisz teraz celować chińskich robotników. Indianie nie dają za wygraną. Zastrzeliwuj płonące strzały za pomocą Quickdrawa, następnie pozbądź się kolejnych wrogów i na końcu wykończ bossa – Quick Killera. Kilka strzałów w łeb i odechce mu się zadzierać z bladymi twarzami. [Quick Killer's Tomahawk]

WHORE COACH

Jadź przodem i zabijaj nadciągających wrogów. Przy blokadzie zejdź z konia i podążaj dalej na pieszo.

Zdobądź beczki z prochem (na skarpie u góry), podłuż pod barykadę i zdetonuj. Znów wypuść się konno do przodu i eksterminuj oponentów. Gdy dyliżans straci koło, ostaniaj Jenny i pojazd. Uważaj na Indian wbiegających po drodze – mogą Ci wyjść za plecami. Kiedy woźnica naprawi koło, pojedziecie dalej – tym razem na dachu pojazdu. Strzel w beczki, a potem ostrzeliwuj napierających wrogów. Przydaje się strzelanie w beczki. Gdy jakiś cwaniak wskoczy na dyliżans, pozbądź się go przy pomocy tomahawka. [Health +25]

LAW AND ORDER

Wsiadaj na konia i jedź za zastępcami azaryfa. Wejdź do saloonu i zagadaj do barmana. Pozbądź się przeciwników. Szybko wskakuj na konia i goń uciekającego na ranczo. Tam zrób porządek z kolejną grupą oponentów. Nie strzela się do bezbronnych ludzi. Musisz pomścić niewinnych więźniaków. Pierwszego wroga załatwisz strzelając ze strzelby i biegając/turlając się w prawo/lewo. Drugi jeździ na koniu.



Masz wybór: albo najpierw zabijasz konia albo od razu walisz to przeciwnika (trudniej go trafić). Najlepiej strzelaj z shotguna. Ma największy rozrzut, totez łatwiej jest trafić cel. [Colt Double Barrel, Volcanic 10]

ESCAPE FROM JAIL

Zagadaj do Porta. Podejdź do krat. Zaczekaj, aż strażnik zbliży się do celi Soapy'ego i obezwładnij go. Otwórz drzwi (kilka razy wolnij „trójkąt"). Ze stołu zbierz swój ekwipunek i huk. Wyjdź na zewnątrz. Twoim celem jest zdobycie trzech koni. Są zaznaczone na mapce. Staraj się nie pokazywać strażnikom (czerwone kropki). Konie musisz zaprowadzić pod most (doprowadzi Cię tam zielone pole na mapie). Gdy trzeci koń znajdzie się na miejscu, idź po beczkę z prochem. Podłuż ją pod mur aresztu, wysadź. Biegnij z Saopym do koni i czym prędzej uciekajcie z miasta. Potem jedź za Portem aż do kryjówki. [Health+25, Dynamite]

AMBUSH THE THAIN

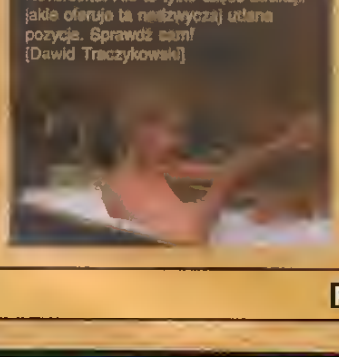
Wskakuj na konia i jedź za Clayem. Bierz beczki z prochem i przenoś je we wskazane miejsce na tory. Szybko wskakuj na konia i podążaj za Clayem. Zabij wrogów znajdujących się na pociągu. Uważaj – rzucają dynamitem. Potem zalatw tych, co przyjadą na koniach. Szybko łap za lejce i jedź w miejsce zasadzki (tam, gdzie nosiłeś beczki). Zajmij miejsce na skale nad tunelem i wyceluj w beczki. Zaczekaj na sygnał Claya („fire") i zdetonuj beczki. Wal strzelbę w łapę i pozbądź się oponentów na pociągu (uważaj na rzucane przez nich laski dynamitu) – przydaje się zoom. Możesz także wziąć beczkę i rzucić nią w dół, a potem do niej strzelić.

DEFEND THE HIDEOUT

Na wejście dostaniesz nową broń – Sharps 1874. Biegnij za Chavezem na most i strzelaj do nadciągających wrogów. Gdy Clay naprawi gatling guna, ostaniaj go, a gdy strzelanina się skończy, zejdź do niego (jest pod mostem). Łap za karabin i czekaj na kolejną partię oprychów. Kiedy się już z nimi rozprawisz, zagadaj do Porta. Stojąc przy karabinie możesz zabić gości obsługujących armatę z sharpshootera.

DZIKI ZACHÓD JAK W PISK STRZELIŁ

Gun to druga – po Darkwatch – wydana ostatnio strzelanina osadzona w realiach Dzikiego Zachodu. Ale to tutaj można się lepiej wczuć w klimat westernów. Palące słońce, saloony, ochrona dyliżansu przed Indianami czy gra w pokera – to wszystko zaimplementowali w tej grze panowie z Neversoftu. Ale to tylko część atrakcji, jakie oferuje ta nietuzinkowa udana pozycja. Sprawdź sam!
[Dawid Traczykowski]



Jeśli nie mozesz ich trafić to zatatwisz ich poźniej Kryjąc się za kamieniami zbliżaj się do armaty Po drodze będziesz musiał zabić kilku przeciwników Gdy już znajdziesz się przed skałą z armatą, obrzucaj jej stanowisko dynamitami lub zapalonymi butelkami (jeśli nie trafiłeś wczesniej z sharpshootera) Kiedy już zdobędziesz armatę strzelaj z niej ile wlezie do nacierającej kawalerii

TAKE OOWN HOOOOO

Łap za lajce i jedz za Portem do Empire Złaź z konia od razu właz do miasta Oczyść teren z oprychów najpierw na wprost, a potem w ulicy po prawej Strzel w beczki co by armata w nie nie wjechała i posuwaj się do przodu rozwalając kolejnych wrogów Gdy armata dotrze na miejsce, to albo użyj jej do dalszej eksterminacji oponentów, albo idź dalej i zabijaj ich normalnie Następnie wysadź nadjeżdżający wóz z beczkami zanim dotrze do armaty Potem skieruj swe kroki do pralni (loundry) W środku zabij wrogow, przeskocz przez ladę i podążaj dalej tunelem Na końcu zbierz beczkę z prochem i podłóż ją pod ścianę w oznaczonym miejscu Zdetonuj a delsza droga stanie otworem W sali tortur wykończ wrogów i uwolnij kompana W saloonie czaka Cię niezła strzelanina Pomocna okazą się stoły, za którymi można się chować Hoodoo biega na piętrze Strzelaj do niego cały czas będąc w ruchu Polecam shotguna Gdy straci odpowiednio dużą ilość zycia, ucieknie do swojego biura Nie rataksuj się jeszcze po wstawce dobij skurczybyka z shotguna Health+25, Dual Peacemakers]

SAVE SOAPY

Idz za Dentonem na wiażę za zbiorniklem wodnym Na miejscu rozwal kilku oponentów i właź na górę Od Dentona dostaniesz Remingtona Musisz strzelić w linę na którą wisi Soapy, zarez gdy zapadnia się otworzy Osłaniaj niedoszłego wisielca z góry Zabij tych na dole (wykorzystaj beczkę, gdy stania obok



ich trzech wrogow), a potem tych na dachu na budynku naprzeciwko Złaź na dół i pozbądź się strzelców Wsiadaj na konia i jedź za Soapym Wjeź na przeprawę i zabij strzelających ze skał a następnie strzel w linę po lewej, aby przeciwnicy zsunęli w dół rzaki

HILLISTER'S FORT

Podążaj za Soapym az do fortu Po wetawce idź za oznaczeni sejfów Kiedy zauważysz żołnierza wyjeżdżającego Indianina, powoli podejdź i złap go a następnie zabij Idź prosto i uwolnij kolejnych dwóch więźniów Rób to, co Indianie Jeśli oni stoją też stój Jeśli idą idź za nimi. Musisz także oczyszczać teren ze strażników, kiedy Ci powiedzą. W końcu dojdziecie do zamku na śmierci Kiedy Soapy rozwali kłódkę, wskakuj do środka Przejdz przez jaskinię i wskocz na wagon Zbierz łuk i zabij strażnika – odzyskasz swój wierzchowiec Miarowo przesuwaj się do przodu, po drodze wykańczając kolejnych żołnierzy Dojdziesz do mostu Zaczekaj na Soapy'ego i jedźcia na spotkania z Indianami Wyjedź drogą z fortu i podążaj w kierunku indiańskiej wioski Na miejscu pomóż Apaczom obronić się najeźdźców [Blackfoot Fire Bow]

ATTACK THE FORT

Musisz dotrzeć do łodzi Wsiądź do jednej z nich i zabijaj żołnierzy na brzegach Potem wyjdź z łodzi i przejdź przez jaskinię, zabijając po drodze napotkanych oponentów Wejdz po drabinie i zabij żołnierzy stojących do Ciebie tyłem Posuwaj się naprzód Dojdziesz do karabinu Pozbądź się strzelca go obsługującego a następnie pozbaw życia grupkę która wyjdzie z drzwi Po prawej jest wejście do stanowiska z pierwszym działem Szybko wskocz na górę (uwaga na dynamit) i rozwal obsługę Przy pomocy armaty zniszcz cztery bunkry z karabinami maszynowymi Idąc dalej zdobędziesz



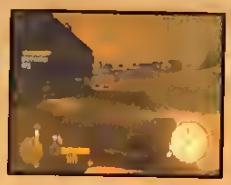
kolejną armatę Zniszcz łodzie cumujące przy brzegu Na zewnątrz czeka Cię ostra wymiana ognia Twoim celem jest zdobycie armaty i strzał w skład amunicji Przez powstałą w ten sposób dziurę w ścianie przejdź dalej Rozwal wrogów na zewnątrz i w środku Wyjdź drugimi drzwiami Musisz zniszczyć ostatnią armatę Aby tego dokonać rzucaj w nią dynamitem z części mostu (screen)

BATTLE AT THE STEAMBOAT

Weź najmocniejszą bron jaką masz i strzelaj do Hollistera Staraj się wykorzystywać skały bo w otwartej strzelaninia nie masz z nim szans Cały czas bądź w ruchu Po wstawce idź przed siebie i uważaj żeby wróg nie wybuchł przy Tobie Uciekaj w tył i strzelaj – to go spowolni. W nagrodę dostaniesz Fargusona Idź przed siebie i rozwal nadciągających jeźdzców Cały czas biegaj, bo ich siła ognia jest dosyć duża Kiedy tylko możesz, używaj Quickdrawa Regulamia wspomagaj się leżącymi tu i ówdzie flaszkami Właz na łodz i podejdz do sejfu Po wetawce wskakuj na konia i wjedź na teren znajdujący się nieco wyżej Musisz zabić Reeda Najlapszą bronią do tego jest Ferguson Tylko nie ociągaj się zbytnio bo kaznodzieja odnawia sobie życie [Cavalry Sword]

ACROSS THE BADLANDS

Zbiegnij w dół i wsiadaj na konia Jedź za wodzem i Soapym Na miejscu spotkania odeprzyj atak Podążaj za Soapym az na sam szczyt góry [Loco Dynamite Bow]

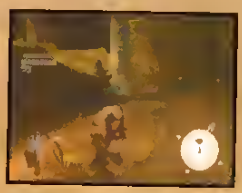


ESCAPE THE AMBUSH

Na terenie roi się od przeciwników Podążaj w dół wykańczając ich po drodze Wykorzystuj beczki z prochem Wsiadaj na konia i podjedz do Soapy'ego Czeka Cię niezła strzelanina Szybko jedź na koniec pociągu, co by Cię nie trafiła armata, i wykoncz żołnierzy na koniach Dopiero teraz zajmij się działem

MAGRUDER'S MINE

Przy pomocy armaty rozwal dwa karabiny maszynowe u góry Zabij żołnierzy na swojej drodze i przeciągnij wajchę Wracaj do armaty i jedz dalej stanowiska wrogów u góry po lewej i w oknach po prawej Zniszcz wóz Za zakrętem gatling gun po lewej u góry i armata na wprost Zniszcz drzwi i pozbądź się wrogów w środku Przeciągnij wajchę i strzelaj z armaty do wszystkiego co się rusza Strzel w zaporę na wprost, potem wal do beczek rzucanych w Twoją stronę Najlepiej strzelaj w ziemię kilka metrów przed sobą Na kolejnym postoju wejdź do tunelu i zbierz amunicję i flaszki Przeciągnij wajchę Strzelaj ile wlazie. Wykorzystaj beczki po prawej w pierwszym większym pomieszczeniu W drugim szybko pozbądź się stanowisk po lewej – najlepiej rzucając konstrukcje podtrzymujące strop (po prawej i tewej od karabinów) Na kolejnym postoju z szybu zbierz amunicję i flaszki Dalej przeciągnij wajchę i zabijaj wyłaniających się z tunell przeciwników Wracaj na wagonik z armatą i zniszcz zaporę Idź przed siebia pozbywając się kolejnych oponentów Chowaj się za murami i strzelaj do beczek Zanim wejdziesz po schodach, koniecznie zbierz strzały i flaszki Czas na ostateczną rozgrywkę Najwazniejsza rzecz nie strzelaj do Magrudera bo stracisz tylko amunicję Musisz biegać z



naciągniętym łukiem z dynamitem i strzelać w środek zielonych kół na ziemi Tylko wybuch tych gejzerów jest mu w stanie zabrać trochę życia Możesz tez rzucać dynamitem ale jest to o wiele trudniejsze Gdy straci 3/4 życia, ucieknie na górę Obierz pozycję po lewej za skałą na wprost niego i strzelaj mu w głowę Po kilku strzałach zacznie rzucać laskami dynamitu Od razu przejdz w Quickdraw i strzelaj w nie gdy będą najbliżej niego Po kilku celnych strzałach strop spadnie mu na głowę. The End.

SEKRETY

1) Po zaliczeniu głównego wątku fabularnego dostaniesz Nock Gun – broń Magrudera
2) Po zaliczeniu gry na 100% (Story Moda i Side Missions) otrzymasz Cannon Nock Gun i konia Reeda (będzie czekał przy kopalni Magrudera)

SIDE MISSIONS

BOUNTY



Sciganie wyjętych spod prawa. Wystarczy znaleźć plakat (Wanted Poster) i możesz zacząć zabawę Lokalizacja celu pokazana jest na mapce Oczywiście za żywego bandziora dostaniesz więcej niz za martwego (chociaż są wyjątki) Nie jest to wcale takie trudne Wystarczy zabić konia, na którym podróżuje ścigany, a potem z rewolweru strzelać mu w nogi Gdy po takim strzale przykucnie podbiegamy łapiemy go (trójkąt) i ogłuszamy (kwadrat)

PONY EXPRESS

Rozwożenie przesyłek. Trzeba w określonym czasie dowieźć paczkę do celu Czasem niezbędna będzie zmiana konia. Bardzo przydatne okazują się dobrej klasy podkowy (do kupienia w Empire City za 30 dolarów) dzięki którym koń będzie biegł szybciej Misja dostępna w Dodge i Empire

DEPOTY & FEDERAL MARSHAL

Zastępowania szeryfa na jego stanowisku Misje te sprowadzają się głównie do zabicia kilku przeciwników Czasem trzeba kogoś ostaniać, uratować, czasem odzyskać jakiś przedmiot ale mechanizm zabawy jest ten sam Cele są zaznaczone na mapce Lokalizacja misji i w

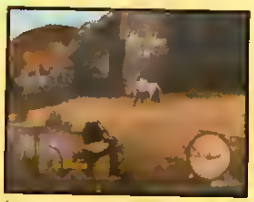
RANCH

Pomoc farmerowi na ranczu Tutaj musisz zaganiać bydło (kiedy jedziesz z prawej strony zwierzęcia, skręci ono w lewo, a kiedy z lewej, to w prawo) zabijać wilki i ludzi ktorzy chcą Ci przeszkodzić Cele takze zaznaczone są na mapie. Na ranczo najłatwiej trafić wyjeżdzając z Dodge i trzymając się torów kolejowych Po pewnym czasie po lewej stronie zauważysz ogrodzenie – to właśnia ranczo.

POKER

Doskonale znany teksański poker Masz dwie karty a ne stole lazy pięć Najpierw odsłaniane są trzy karty, a potem po jednej Po kazdym odsłonięciu mozesz podwyższyć stawkę (Rise) sprawdzić (Call) lub wycofać się (Fold) Tej ostatniej opcji nie używaj nigdy Nawet kiedy nic nie masz możesz wygrać umiejętnie manipulując pieniędzmi Kiedy wchodzisz za dużą kasę oponenci mogą się przestraszyć i wycofać i odwrotnie kiedy masz dobre karty nie wyskakuj od razu z jakimiś ogromnymi sumami, bo zniechęcisz konkurantów i zarobisz śmieszną ilość żetonów Zauważ ze w Dodge City możesz oszukiwać (Cheat), ale w Empire juz nie Jako za wstęp jest za darmo, w pierwszym rozdaniu zawsze wchodź za wszystko Jak wygrasz to nawet niezłą kasę jeżeli przegrasz, to i tak za chwilę zaczniesz od nowa

HUNTING



Polowanie na dźlkia zwierzęta Misję aktywujesz po zagadaniu do Indianina, którego znajdziesz jadąc drogą dalej od czerwonoskórego kupca (patrząc od strony jeziora) Musisz znaleźć daną bestię, podejść blisko i zabić ją Mimo że gra kaze strzelac do zwierząt z łuku, można to robić także z broni palnej, co osobiście polecam ze względu na większą siłę rażenia Oto lokalizacja kolejnych bestii
Grey Wolf – przy wyjeździe z Dodge (most), ranczo
White Buffalo – na północ od rancza (tam gdzie inne bizony)
White Wolf – przy jeziorze, przy strumyku gdzie była wioska Indian (ta na skale)
Mountain Lion – pojedź drogą jeszcze dalej (patrząc od indiańskiego kupca) będzie na skale po prawej
Great Wolf – zielony zakątek między skałami na Badlands (uwalniałeś tam zwierzęta w jednej z misji na ranczo)
Grizzly – jadąc do Empire torami kolejowymi bez problemu go zauważysz

Kingdom Hearts II



INFO - PANEL

platforma	PS2
developer	Square Enix
gatunek	RPG Akcji
liczba graczy	1
czas gry	35 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	124kB
ocena w PSX EXTREME	9- (Mazzi)
ocena średnia*	88%

*na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

Square & Disney MIX

Kingdom Hearts to bardzo oryginalny miraż gatunku RPG z produkcjami nastawionymi na dynamiczną akcję. Charakterystyczną cechą tego tytułu jest sięgnięcie przez autorów do bogatego świata disneyowskich produkcji (animowanych oraz fabularnych) oraz znanych produkcji konsolowych firmy Square (seria Final Fantasy). W rezultacie mamy do czynienia ze stanowiącą novum pod względem fabularnym produkcją, gdzie znajome elementy (chyba każdy z nas wychował się na filmach Walta Disneya) mieszają się z bardzo rozbudowaną historią, która zdecydowanie odbiega od dziecięcej naiwności słynnych kreskówek. Poniżej znajdziecie opis gry, który przeprowadzi Was przez ten niezwykły świat, prosto do szczęśliwego i jakże pięknego zakończenia! □ (mazzi)

Kilka słów na dobry początek:

■ Wybór poziomu trudności na początku gry wpływa na ilość przeciwników oraz ich wytrzymałość. Osoby nie mające wcześniej styczności z serią mogą wybrać opcję "Easy", zos storzy wyjodocze smiało powinni zaczynać od "Medium" lub "Hard"

■ Korzystaj z opcji lokowania się na przeciwniku (Lock On) ukrytej pod przyciskiem R1. Pomoże ono w trakcie walki namierzyć cel oraz wyświetlić informację na temat wysokości jego energii (po zdobyciu odpowiedniej umiejętności).

■ Komendy reakcji to specjalne otaki, które wykonać możesz tylko w określonych worunkach, aktywując je "trójkątem"



OPIS PRZEJŚCIA

Twilight Town

Dzień 1

Zaczynasz grę jako Roxas (czyzby Sora udał się na emeryturę?). Podyskutuj z Haynerem, Olette i Pence a następnie zagadaj do właścicielki sklepu z akcesoriami. Dochodzi do pierwszego starcia w grze - przeciwnikiem jest znany z



FFVIII Safer. Przed walką zdecyduj się na jedną z trzech broni. Twój wybór wpłynie na dalszy rozwój postaci (tarcza doda +1 do defense, maczuga +1 do attack power, zaś laska +1 do magic power). Gdy pokonasz chłopca, udaj się do znajdującego się za murem miasta lasu, gdzie napotkasz dziwną zjawę. Ścigaj ją, a gdy będziesz w pobliżu starego domostwa, za pomocą opcji "Capture" rozpocznij pojedynek. Niestety, wroga nie da się pokonać za pomocą konwencjonalnej broni, dlatego odpieraj ataki za pomocą komendy "Reversal". W odpowiednich momentach (gdy nad przeciwnikiem pojawi się zielony znak ""trójkąt"a"). wciskaj przycisk na padzie, co pozwala na wykonanie specjalnej techniki tzw. "reaction command" (patent znany z God of War). Zjawa szybko przejdzie do historii.

Dzień 2

Udaj się na znajdujące się na bocznej uliczce (Back Alley) podwórko, gdzie zawsze spotyka się paczka dzieciaków (Usual Spot). znajdziesz mapę oraz będziesz mógł wykonać save. Czas poszukać drobnych prac, by zarobić potrzebne 800 munny. Za każdą pracę możesz otrzymać od 10 (lamerskie odwalenie



chałtury) do 100 (rządzisz!) munny. Co ciekawe, jeśli uda Ci się zarobić ponad 1 200 munny, otrzymasz +2 do AP! W lokacjach Merket Square i Tram Common znajdują się tablice z ogłoszeniami, które uruchomiają różne mini-questy.

Mail Delivery - Twoim zadaniem jest szybkie dostarczenie 5 przesyłek na deskorolce. Trzy do ludzi, którzy wałęsają się po ulicy, dwie przyczepiając do latających ptaków (musisz wyskoczyć w odpowiednim momencie w powietrze wciskając ""trójkąt""). Te ostatnia wymaga zrobienia grinda na rurce i wyjątkowo wysokiego skoku (poćwicz, a na pewno dasz radę!)

Cargo Climb - najpierw zalockuj się na paczce za pomocą R1, po czym wykonuj combo naparzając w "krzyzyk". W pewnym momencie ładunek wyskoczy w powietrze i musisz szybko wykonać celne uderzenie, by go przerzucić do przodu. Cztery dobrze wykonane manewry, a paczka znajdzie się w magazynie.

Grandstander - najtrudniejsza mini-gierka, polegająca na odbijaniu w powietrzu ogromnej piłki. Musisz ją utrzymać jak najdłużej z dala od podłogi, uderzając w nią swoją bronią. Z racji tego, że na tym etapie gry wachlarz combosów jest bardzo ubogi nie spodziewaj się zdobyć porywającej ilości punktów (albo zrób manewr by Mazzi i uwięz piłkę między krawędziami budynków!)

Poster Duty - najprostsza fucha. Wystarczy umieścić 20 plakatów w różnych miejscach miasta, zaś spore pole do manewru pozwala zarobić w ten sposób sporo "siana". W niektórych miejscach możesz rozkleić 3 plakaty obok siebie, szybko wciskając szybko ""trójkąt""

Bumble buster - musisz uporać się z chmarami denerwujących pszczół, które panoszą się w okolicy. Pozbądź się insektów za pomocą broni. Dla lepszego efektu zrezygnuj z lokowania na cel i ataku na wyczucie, co pozwoli Ci lepiej unikać odbierających energię uzdleń.

Junk Sweep - podczas sprzątania terenu postaraj się zminimalizować ilość uderzeń potrzebnych do wykonania zadania (w tym queście nie ma liczenia upływającego czasu). Spokojnie popchnij przedmioty w swoje sąsiedztwo, a w oddali zostaw jedną samotną skrzynię. Gdy zbierzesz wszystkie do kupy, zaatakuj ostatnią skrzynię, która uderzy w pozostałe.

Dzień 3

Udaj się na stację. Po obejrzeniu scenki przerywnikowej znajdziesz się w lokacji Station of Serenity. Musisz ostatecznie podjąć decyzję



wybierając pomiędzy mieczem, tarczą i magiczną laską (wpływa na dalszy rozwój współczynników). Gdy przejdziesz przez drzwi, zaatakuje Cię boss Twilight (1 500 HP). Gdy gigant wyrzuci Cię w powietrze, wciśnij w odpowiednim momencie ""trójkąt"", by wykonać trzyczęściowy atak (bądź gotów, by ponownie wcisnąć klawisz!). Znokautowanego przeciwnika można atakować w głowę, co odbierze mu energię. Powtórz całą operację kilkukrotnie, a Nobody ostatecznie padnie.

Dzień 4

W lokacji Sandlot rozgrywa się turniej. Zanim się zapiszesz, w bocznej alei zmierz się z Seferem (dostaniesz dodatkowe punkty do siły) oraz uzupełnij swój ekwipunek w okolicznych sklepach. Podczas walk musisz zebrać jak najwięcej kolorowych kulek i poczekać do zakończenia czasu, nie dając przeciwnikowi szans na identyczny manewr. Pokonaj Heinera oraz Vivego. Zabawę przerwie atak Nobodies oraz Axela (uważaj na jego potężne ogniste ataki - uciekaj na drugi koniec planszy). W finale zmierzysz się z Setzerem, zbierz nagrody (ubierz Champion Belt który podnosi współczynnik magic defense).

Dzień 5

Idź na Sunset Station, gdzie spotkasz Pence. Pokaże Ci on mapę 7 cudów miasta, które musisz po kolei zbadać. Pierwszy (Spooky Steps) nie jest niczym szczególnym. Kliknij "trójkąt" by wskoczyć na pociąg i zebrać Ability Ring. Odszukaj dzwnią

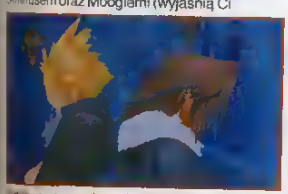
ścianę (nadaleko niej stoi Pence), z której wylatują jasne kulki. Idź do przodu, unikając zetknięcia się z dziwnymi obiektami. W razie czego użyj umiejętności Aerial Recovery, by odbić się po trafieniu. Przy ścianie wciśnij "trójkąt". Teraz udaj się do miejsca, gdzie stoi Olette. Przy wodospadzie zetkniesz się ze swoim mrocznym odbiciem. Skocz i zaatakuj cień. Czas pójść na szczyt wzgórza (Top of Sunset Hill). Wciskając "trójkąt" postaraj się "zmęczyć" skaczący w niewyjaśniony sposób worek. Uważaj na kosze na śmieci (unikaj ich za pomocą "trójkąta"). Udaj się teraz do mrocznego tunelu, gdzie zaatakują Cię liczne klony Vivego. Pokonaj je wszystkie. Po scenkach przerywnikowych udaj się przez dziurę w murze do lasu, a następnie pod bramę tajemniczego domostwa.

Dzień 6

W mieście zaroi się od przeciwników, wezwanych przez znajdującego się w bocznej alei Axela. Nagle czas przestanie płynąć i cały świat stanie w bezruchu. Udaj się do starego domostwa. Przeszukaj wszystkie pokoje (skrzynki ze skarbami!), pokonując liczne grupy przeciwników. W białym pokoju znajdziesz szkice Namina oraz mapę domostwa. Z ich pomocą w bibliotece otwórz tajne przejście. Pojawi się ponownie Axel. Gdy znajdziesz się w powietrzu, używaj "trójkąta", by zadawać mu bolesne serie combosów. Po zwycięskiej potyczce zbadaj laboratorium. Gdy oglądniesz scenkę przerywnikową, w końcu wskoczysz w skórę Sory. Udaj się na Central Station, po drodze ostatni raz wizytując okoliczne sklepy w poszukiwaniu lepszego ekwipunku. Pociąg ruszy, a Ty znajdziesz się w sąsiedztwie wysokiej wieży. Na jej szczycie znajduje się gabinet sędziwego Yen Sida. Przeczytaj książkę na temat Heartless i Nobodies, a następnie udaj się do sąsiedniego pokoju, gdzie wróżki obdarzą Cię nowym strojem, lepszym Keyblade (Star Seeker) oraz pierwszą formą walki (Valor Form). Wskakuj na pokład Gummi Ship i czas w drogę, bo prawdziwa podróż się dopiero zaczyna!

HOLLOW BASTION

Popaceruj po mieście, rozmawiając z napotkanymi postaciami, w tym z Wujkiem Smerfusem oraz Mooglami (wyjaśnią Ci



podstawowe zasady syntezowania nowych przedmiotów). Udaj się do domku Merlina, gdzie spotkasz znajomą ekipę postaci z Finala, z Leonem na czele. Merlin obdarzy Cię kartą Membership Card) oraz nowym czarem (Blizzard), co pozwoli Ci w końcu korzystać z magii w menu. Pokonaj chmary Nobodies zwiększając na to, by nie zniszczyły miejskiej bramy (patrz cały czas na nowy wskaźnik, bo jeśli brama padnie, ujrzysz napis "Game Over"). Po wygranej potyczce wróć do Gummi Ship.

THE LAND OF DRAGONS

Do Twojej drużyny dołączy Ping (Mulan). Udaj się do obozu, gdzie dojdzie do walki z Heartless. Pomiędzy potyczki w Twilight Town? Po raz wtóry będziesz musiał pokonać chmarę przeciwników, zbierając kolorowe kulki - tym samym odzwierciedlając morale Twojej drużyny. Otrzymasz też mapę obozowiska. Porozmawiaj z kapitanem. Wyznaczy Ci on 3 misje, związane na oczyszczaniu sąsiednich terenów z Heartless. Misja "Surprise Attack" to bułka z masłem, jednak wykonując zadanie



"The Ambush" uważaj na Assault Riders. Jest to potężny przeciwnik, którego pokonać można za pomocą magii lub atakując go od tyłu! W misji "The Search" użyj opcji Lock-On (R1), by namierzyć ukrywające się za namiotami cienie. Otrzymasz w nagrodę AP Boost i otworzy się nowe przejście w głąb gór. Za pomocą "trójkąta" rozbijaj blokujące drogę ściany i zmierzaj górską ścieżką przed siebie, uważając na to, by zbierać przez cały czas kule (spadające morale). W jaskini (Village Cave) pokonaj najpierw zwykłe Heartless, po czym rozpraw się z Assault Riders. Po wyjściu na zewnątrz zastaniesz obraz nędzy i rozpaczy. Cała wioska jest zrujnowana. W poszukiwaniu sprawcy udaj się dalej w górę. Odszukaj matą trąbę powietrzną i z jej pomocą wybij się w górę (kliwiszem "trójkąta"). Shun Yu będzie próbował powstrzymać cię z pomocą ogromnej hordy potworów. Jeśli wytrzymasz minutę, to natarcie się skończy. Mulan nauczy się nowej zdolności, zaś w menu pojawi się nowa opcja "Limit". Udaj się w dół góry, pokonując Heartless, aż dotrzesz do cesarskiego pałacu. Rozpraw się z Nightcrawlers, co pozwoli zabezpieczyć bramę. Nadszedł czas na pojedynek z Shun Yu - jest to świetna okazja, by wypróbować w akcji nową formę walki (Valor Form), ale bardzo przydaje się również aktywowany "trójkątem" specjalny atak "Takedown". W nagrodę za pokonanie wroga otrzymasz nowy Keyblade "Hidden Dragon".

BEAST CASTLE

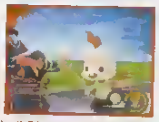
Gdy znajdziesz się w hallu wejściowym, udaj się w prawo po schodach do pokoju Belle. Weź mapę zamku i udaj się do zachodniego hallu (West Hall). W zamku panoszą się "otyłe" Heartless, która należy pokonywać atakując je od tyłu i dobijając za pomocą "trójkąta". Mówiącą szafę zagradzającą w korytarzu przejście można przesunąć, kiedy zaśnie (ostrożnie przesuwaj ją, patrząc na wskaźnik z lewej i wciskając "trójkąt" wyłącznie, gdy pojawia się napis "Push!"). W podziemiach pokonaj mordercze drzwi oraz gargulce (Thresholder ma 350 hp, a Possesor ok 250). Weź mapę podziemi i znajdź stertę przewróconych mebli, na którą możesz się wdrapać. Porozmawiaj z gadającą świeczką, a poprowadzi Cię ona przez sekretne przejście. Musisz zapalić trzy latarnie. Jako że wymaga to pracy zespołowej, czekaj aż Świeczka zniży po kolei każdą latarnię, a następnie szybko je odpal (jeśli będziesz zwlekał, to się zmęczy i trzeba będzie zacząć od początku). Spotkasz dziwnie zachowującą się Bestię,



której trzeba przywrócić zdrowe zmysły. Podczas walki ekorzystaj z pomocy Świeczki - gdy zaświeci się "trójkąt", naciśnij go szybko, by odpalić komendę "Wake up!". Po kilku udanych manewrach futrzak znowu zacznie myśleć racjonalnie. Przyłączy się do drużyny. Udaj się do pokoju Belle i porozmawiaj z szafą. Czeka Cię kolejny pojedynek. Shabow Stalker (450 HP) lubi kryć się za ścianą i atakować kolumnami ognia, jak i zamieniać kolumny w mordercze macki. Użyj komendy Lock On, by ustalić, za jaką kolumną się ukrywa. Jeśli jest na wolnej przestrzeni, użyj ataku "Beast's Twin Howl". Będziesz musiał pokonać drugą, dwa razy silniejszą formę wroga. Dark Thorn (1 000 HP). Korzystaj z opcji szybkiej reakcji i odpalaj ataki w odpowiednich momentach "trójkątem". Trzyczęściowe combo rzuci nim w żyrandol, a wtedy będziesz miał okazję do zadania mu poważnych obrażeń. Po walce otrzymasz umiejętność magiczną Cure

HOLLOW BASTION

Wróć do chatki Merlina, gdzie od Donalda otrzymasz magiczną książkę o przygodach Kubusia Puchatka (nowy komplet misji do wykonania). Wejdź do książki i udaj się do domu Puchatka. Nagle nieznana siła wypchnie Cię z powrotem na zewnątrz. Walcz z Heartless, by odzyskać książkę. Gdy wrócisz do środka, okaże się, że wyszarpano kilka stron - będziesz musiał odzyskać je w trakcie gry. Od Merlina dostaniesz swojego pierwszego summona (Baseball Charm) - Kurczaka Małego (lol!).



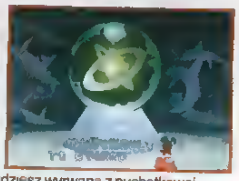
OLYMPUS COLISEUM

Przemierzając korytarze Jaskini Umarłych uważaj na spadające głazy. Jeśli się zgubisz, podążaj za strumieniem pary przy sklepieniu jaskini. Gdy znajdziesz się w lokacji Inner Chamber, weź mapę podziemi. W walce z Hadesem pomoże Ci Auron - władca podziemi nie może jednak zostać pokonany na jego terenie, więc nie walcz z nim i pokonuj blokujące Ci drogę Heartless, by wydostać się z jaskiń (specjalny limit Aurona okazuje się w tym nieoceniony). Przygotuj się na walkę z bossem. Drogę zagrodzi Ci Cerberus (1 000 HP), którego pokonać będziesz musiał bez pomocy Donalda i Goofy'ego, ale przy wsparciu Aurona. Korzystaj z jego combo i komend reakcji (Sora wskakuje wtedy między trzy głowy potwora i zadaje ciosy). Gdy Cerberus położy się cielskiem na ziemi, atakuj jego głowy (wesprzyj Aurona, co pomoże szybciej załatwić sprawę). Musisz przetrwać do momentu, aż Auron ostatecznie rozprawi się z potworem. Wyjdź na powierzchnię. Przed koloseum spotkasz Herculesa i dostaniesz mapę.



Zacznij trening z Philem - jeśli wykonasz dobrze dwie mini-gierki, otrzymasz umiejętność "Aerial Spiral". Dojdzie do walki z Demyx (członek grupy XIII). Uważaj tylko na jego harfę, która uaktywnia specjalny atak (wodne klony - musisz pokonać je za pomocą komendy "Wild Dance") oraz pokonaj go w ciągu 80 sekund! Otrzymasz w nagrodę Olympus Stona. Mając magiczny przedmiot wróć do Jaskini Umarłych. Dojdzie do walki z Petem i Heartless - chroń Megarę przed atakami cieni. Gdy pojawi się Herkules, skup swój atak na Czarnym Piotrusiu - musisz się z nim rozprawić możliwie najszybciej, gdyż jaskinia grozi zawaleniem. Użyj specjalnego ataku Herculesa oraz komendy reakcji, gdy Pete stworzy wokół siebie tarczę. Jako że Megara nie musi już być chroniona, rozpraw się ostatecznie z disneyowskim adwersarzem! Na tym jednak nie koniec walk, gdyż przyjdzie Ci zmierzyć się z paskudną Hydrą (ciało - 1050 HP, każda głowa - 160 HP). Czekaj na sygnał od Phila - gdy krzyknie, to odpal "trójkątem" specjalny atak. Powaloną bestię naparzaj "Ile fabryka dała" w każdą głowę po kolei. Jeśli nie uda Ci się rozwalić trzech naraz, to odrosną, gdy tylko bestia obudzi się z zamrożenia! W drugiej fazie pojedynku uważaj na zwielokrotnioną ilość głów! Z pomocą Pegaza frunąc w powietrzu w odpowiednich momentach naparzaj "trójkąt". W krytycznym momencie specjalny atak uszkodzi centralną partię ciała potwora. W nagrodę otrzymasz nowy Keyblade "Hero's Crest". Uff. Było ciężko, prawda?

DISNEY CASTLE



W zamku napotkasz mekończącą się liczbę Heartless, więc nie trać czasu na walkę - dostań się do odległych drzwi. W pokoju Minnie znajdziesz wyrwaną z puchetkowej książki stronicę, a królowa wręczy Ci nową mapę. Eskortuj Minnie do ogromnych, podwójnych drzwi do sali tronowej. Drogę do tronu zagradzać będzie armia Boit Towers. Spokojnie zmierzaj do przodu, nawołując Minnie za pomocą komendy Faith Drive. Uważaj cały czas na zdrowie królowej, aż bezpiecznie dotrze do końca długiego dywanu.

Oglądnij scenkę przerywnikową. W lokacji Hall of Cornerstone skorzystaj z savepointu i zrób szybką rundkę Gummi Ship do Hollow Bastion, gdzie porozmawiaj z Merlinem. Z jego pomocą zamknięte drzwi w sali kamienia zostaną otwarte. Witaj w przeszłości!

TIMELESS RIVER

Świat, w którym się znalazłeś, jest cały w czerni i bieli - wzorowany jest na kreskówce "Steamboat Willy" z 1928r., która po raz pierwszy wprowadziła na ekrany Myszkę Mickey! Idź na przystań, gdzie spotkasz Kapitana Pete'a. Podczas walki korzystaj z komendy "About Face", by unikać jego ataków. Wróć na główną polanę, gdzie znajdują się cztery kurtyny prowadzące do



różnych klasycznych animacji Disneya. W "Building Site" musisz pokonać chmary Heartless, zanim zapadnie się rusztowanie. W "Liliput" musisz uratować miasto od atakujących go latających Heartless, używając działa w środku miasteczka. "Scene of the fires" stanowi już większe wyzwanie, szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę nowe potwory (Hot Rod Heartless). Korzystając z opcji Drive uwolnij swoją dodatkową siłę, co pozwoli szybko załatwić sprawę (jeśli się nie pospieszysz, to budynek spłonie!). W "Mickey's House" postaraj się, by znajdujące się w mieszkaniu rzeczy nie uległy całkowitemu zniszczeniu (obserwuj wskaźnik "Mayhem"). Czas udać się w pobliże przystani, gdzie spotkasz złego Pete'a, który skradł swojemu przeszłemu wcieleniu łódź. Unikaj strzałów z armaty i odbijaj pociski za pomocą komendy "Overhand". Gdy wykonasz to odpowiednią ilość razy, złodziej zadokuje łódkę - wciśnij w odpowiednim momencie "trójkąt" i wykonaj manewr z hakiem. Po trzykrotnej serii załatwisz sprawę. Podczas walki ze złym Petem użyj ponownie komendy "About Face". Podczas walki Pete przeniesie Cię do jednego z czterech światów - nie daj odwrócić swojej uwagi i nieprzerwanie go atakuj. Po udanej walce dostaniesz nowy Keyblade (Monochrome) oraz nową formę (Wisdom). Zanim zajrzysz do kolejnego świata, odwiedź ponownie koloseum, gdzie pojawiło się nowe wyzwanie.

PORT ROYAL

Mapę wyspy znajdziesz zaraz na prawo od miejsca startu. Gdy zejdziesz po schodach do przystani, zaatakują Cię piraci Barbarossy. Z początku nie będziesz w stanie ich zabić, więc odbijaj tylko ich strzały za pomocą "trójkąta". Światło księżyca pokaże jednak prawdziwe oblicza grających wilków morskich, którzy staną się ponownie wrażliwi na uderzenia. Idź dalej przez miasto, rozwalając blokujące przejścia skrzynie. Gdy wrócisz na przystań, porozmawiaj z Jackiem Sparrow, który





przyłączy się do Twojej drużyny. Porozmawiaj z Willem. Na pokładzie porozmawiaj z Jackiem, weź mapę morza, po czym skieruj statek na wyspę Isla Del Muerte. Gdy wysiądziesz ze statku, będziesz miał jedną minutę na rozprawienie się z duchami, zanim statek będzie gotowy »»

do dalszej żeglugi. Z racji tego, że nie możesz wystawić tu piratów na światło księżyca, staraj się odbijać ich strzały. Gdy otrzymasz mapę wyspy i Will opowie swoją historię, wróć na statek. Udajesz się do Port Royal, która zostało zaatakowane przez duchy piratów. Będziesz miał też jedną minutę na odnalezienie medalionu skradzionego przez jednego ze zbirów. Jack dołączy do Twojej drużyny i pomoże Ci w walce. Podczas walk na pokładzie uważaj na płonące beczki! Masz minutę, by strącić je z pokładu (jest ich pięć i są różnie porozmieszczane - na gomym i dolnym pokładzie). Skup się na ich usunięciu, unikając ataków wrogów. Czas wrócić na wyspę, gdzie otrzymasz zadanie zniszczenia skrzynek w magazynie prochu (wybuch sprawi, że zniknie osłona i piraci będą wystawieni na światło księżyca). Gdy znajdziesz się w lokacji Treasure Cove, dojdzie do walki z bossem, piratem Barbossą (1200 HP). Uważaj na Illuminatory, stworki blokujące światło księżyca. Musisz je wyeliminować, zanim zaczniesz walczyć z kapitanem, bo podobnie jak inna duchy piratów - w ciemnościach nocy jest nietykalny. Gdy będą zapadać ciemności, za pomocą opcji Lock On szukaj małych świecących punktów (Illuminatory) i usuwaj je jeden po drugim. Gdy Barbossa będzie wystawiony na światło, używaj komendy "Blade Reversal" oraz limitu Jacka, by pozbyć się natręta. Otrzymasz w nagrodę nowy Keyblade (Follow the Wind).

AGRABAH

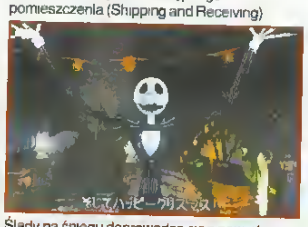
Po spotkaniu z Jago rozpocznie się walka - ulice Agrabahu są pełne niebezpieczeństw, ale wkrótce do drużyny dołączy Alladyn. Przeszukaj dokładnie miasto (również dachy budynków), gdyż skrywa ono masę różnych poukrywanych skarbów. Udaj się następnie przez bramę na pustynię w stronę lokacji Cave of Wonders. Wewnątrz jaskini uważaj na nowy typ Heartless (Fat Bandits, równie upierdliwe jak Large Bodies, ale dodatkowo ziejące ogniem! Pojawiają się w grupach i dobrym sposobem wydaje się być wykorzystanie ich zdolności przeciwko nim - tak pokieruj nimi, by wykończyły się nawzajem za sprawą ognia).



W pewnym momencie będziesz musiał skorzystać z pomocy Apu, który dzierżyć będzie kryształ. Stań za małpką i wciskaj "trójkąt", by skakał on ponad zbliżającymi się falami (nie zwracaj uwagi na przeciwników - zajmą się nimi członkowie drużyny). W lokacji Chasm of Challenges będziesz miał 2 minuty, by pokonać przeciwników. Jeśli ich nie wykończysz o czasie, zapadnie się podłoga i spadniesz poziom niżej, gdzie będziesz musiał pokonać większą ilość wrogów - dlatego rozwal ich jak najszybciej! Otwórz następną drzwi aktywując znak oraz weź mapę jaskini z pobliskiej skrzyni. Przygotuj się na walkę z ogromną ilością Heartless oraz dwome bossami (Volcanic Lord & Blizzard Lord - 650 HP każdy). Kluczem do ich pokonania jest odpowiednie użycie magii Blizzara (przeciwko Volcanic) oraz Fira (przeciwko Blizzard). Skorzystaj też z komend reakcji by pokrzyżować im szyki. W nagrodę otrzymasz summona Lamp Charm (przyzywa na pomoc Dzine).

HALLOWEEN TOWN

Jack Skellington przyłączy się do drużyny. W laboratorium dr Finkensteina znajdziesz mapę miasta. Uważaj, gdyż rynek miejski wypełniony jest śmiercionośnymi gadżetami! Wyjdź poza miasto i znajdź drzewo z dziwnymi drzwiami w kształcie choinki. Trafisz za ich sprawą do domu Świętego Mikołaja. Weź mapę Świątecznego Miasteczka i wejdź do następnego pomieszczenia (Shipping and Receiving).



Ślady na śniegu doprowadzą cię z powrotem do Halloween Town, gdzie dojdzie do walki z bossem (Prison Keeper, 2000 HP). Dobrym rozwiązaniem jest tu wejście na wzgórze i naparzanie potwora zaklęciami po uprzedniej przemianie Sory w Wisdom Form. To jednak nie koniec problemów, gdyż Oogie Boogie porwał Mikołaja i przejął kontrolę nad wytwórnią prezentów w jego domu! Użyj "trójkąta", by odrzucać prezenty w stronę Oogiego, uważając, by nie uderzyć o wystające z dołu ekranu kolce. Gdy boss dostanie kilka razy w twarz prezentami - będzie okazja, by sprawić mu niezłe manto. Gdy przejdzie na jeden z sąsiednich pasów - idź w górę ekranu i wskocz do jednego z ciemnych otworów, by przejść obok. Po wygranej walce otrzymasz zaklęcie Magnet.

PRIDE LANDS

Możesz wykorzystać swoje nowe zdolności po przemianie w lwa - podczas walki z zaludniającymi sawannę Heartless używaj ataku "Rodeo" i kończ go combosem "Grand Cross", co pozwoli skutecznie pozbyć się natrętów. Podczas swojej drugiej podróży przez sawannę nauczysz się też nowej zdolności "Dash", co pozwoli Ci łatwiej



podróżować. W oazie weź mapę. Gdy skończą się sceny przerywnikowe, wróć do oazy, a Simba dołączy się do Twojej drużyny (otrzymasz też nowy Keyblade "Circle of Life"). Wspólnie z nowym, futrzanym przyjacielem w teamie, możesz korzystać z zabójczego ataku "Proud Roar" (polecam!). Podczas walki z hienami (Shanzi, Banzai, Ed - 500 HP każdy) musisz każdego z nich jak najszybciej dopaść i powykańczać pojedynczo. Gdy Timon i Pumba zaczną zbierać zbyt duży damage, wezwij ich za pomocą "trójkąta" do siebie. Nadszedł czas na walkę z paskudnym Skazą, opanowanym przez Heartless (1500 HP). Skaza jest zbyt szybki, by pokonać go z pomocą magii. Lepiej zachować więcej MP na atak Simby "Wildcat", który okazuje się być bardzo użytecznym w tej potyczce. Staraj się też odpierać jego niektóre ataki za pomocą komend reakcji. Po wygranej walce otrzymasz nowy czar ognia.

TWILIGHT TOWN

Zrób małą rewizytę w Twilight Town, gdzie spotkasz krzyczącego o pomoc Viviego. W lokacji Sandlot zmierz się z chmarą berserkerów. Nobody w tej formie po upadku na ziemię porzucają swoją broń, którą można wykorzystać przeciwko nim (doskonały atak w trybie berserk). Od Serfera dostaniesz jego zwycięskie trofeum. Wróć na stację, a otrzymasz w nagrodę nowy Keyblade o nazwie "Oathkeeper".

HOLLOW BASTION / SPACE PARANOIDS

Po spotkaniu z całą paczką w domku Merlina udaj się w stronę lokacji Restoration Site (niedaleko bramy). W środku czeka Cię małe kluczenie po labiryncie, ale trzymając się blisko prawej ściany dotrzesz ostatecznie do wyjścia, prowadzącego do gabinetu Ansema. Spotkasz tam grzebiącego przy komputerze Leona. Otworzy on drzwi do



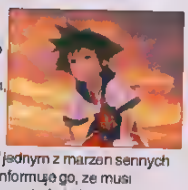
nowej lokacji, gdzie znajduje się ogromny superkomputer. Z powodu bezmyślności Donalda i Stitcha, zostaniesz przeniesiony do wnętrza maszyny. Zaatakuj drzwi, by stanęły otworem. Tuż obok w skrzynce znajduje się mapa. Po przyłączeniu się Trona do drużyny idź do kanionu i aktywuj rdzeń (Energy Core). Gdy sześciany zaczną kręcić się wokół rdzenia, zniszcz je i zbierz ukryte w środku urządzenia (clusters). Gdy napełni się wskaźnik, wciśnij "trójkąt", by zablokować komputer. Odszukaj świecącą na różowo sześcian i zniszcz go. Masz teraz dwie minuty. Wróć do lokacji Pit Cell i za pomocą żółtego komputera przenies się z powrotem do laboratorium Ansema. Spotkasz króla Mickeya, który ofiaruje Ci kolejną formę bojową (Master Form). W skrzynce nieopodal znajdziesz kolejnego summona (Ukulele Charm, przyzywa Stitcha). Wróć z powrotem do wnętrza komputera. Weźmiesz udział w wyścigach świetlnych bolidów - zwracaj uwagę na podpowiedzi gry i skręcaj w odpowiednich momentach w lewo i prawo. W kolejnym wyścigu ucieknij z toru przez zalamanie w ścianie. Gdy w kolejnym pokoju (Dataspace Room) uruchomisz komputer, rozpocznie się kolejna bitwa. Pokonaj Heartless i zniszcz trzy monitory na ścianie. Tron nauczy się nowej umiejętności i uruchomi się nowa winda w kanionie. Zapisz grę w lokacji Communication Room i udaj się do Hallway, gdzie czekać będzie na Ciebie boss (Hostile Program, 1000 HP). Jako że Tron posiadać będzie potężny atak "Setup" skorzystaj z niego podczas walki, wykonując komendę "Freeze". Gdy spadnie jego energia, zacznie używać zabójczego ataku Insorowego. W końcu napis "program terminated" zakończy jego egzystencję. Opuść komputerowy świat, a otrzymasz w nagrodę nowy Keyblade (Photon Debugger). Po dość długiej scence przerywnikowej w Hollow Bastion będziesz musiał zatrzymać

Kingdom Hearts w pigułce:

Wszystko, co powinieneś wiedzieć, zanim sięgniesz po Kingdom Hearts II

Chłopiec o imieniu Sora wychowuje się w sennym miasteczku, gdzie życie płynie w sielankowy, mało urozmaicony sposób. Jego największym marzeniem zawsze było wyruszenie w podróż po świecie, by odwiedzić inne, skrywane za linią horyzontu miejsca. Przyszedł dzień, kiedy jego marzenie się w końcu spełniło. Czy jednak cena, jaką zapłaci za przeżycie długo oczekiwanej przygody, nie będzie zbyt wysoka? • [mazzi]

Znikająca wyspa



W swoich niespokojnych snach Sora często zanurza się w otchłani ciemności, gdzie roi się od niemych, przypominających cienie stworów. W jednym z marzeń sennych słyszy głos, który informuje go, że musi otworzyć drzwi. Drzwi do światła. Słowa te towarzyszą mu, gdy wspólnie z przyjaciółmi zaczyna stopniowo realizować ich wspólne marzenie. Budowa tratwy ma dać im możliwość wyruszenia na emocjonującą wyprawę. Śliczna Kairi od dawna zajmuje szczególne miejsce w jego sercu, podobnie jak silny Riku (najlepszy przyjaciel od wczesnych lat dzieciństwa). Podczas szukania prowiantu na drogę Sora w ukrytej między drzewami jaskini spotyka zakapturzoną postać, która informuje go o zbliżającym się mroku, mogącym pochłonąć cały świat. Postać jednak szybko rozpływa się w ciemnościach, zupełnie jakby nigdy nie istniała naprawdę.

W noc poprzedzającą długo oczekiwaną wyprawę dochodzi do bezprecedensowego wydarzenia. Nad odwiedzaną przez bohaterów wyspą pojawia się kula czarnej energii, z której wypełzają koszmarne stwory. Sora, podążając w stronę źródła rozgrywającego się wokoło koszmaru, spotyka Riku, który wydaje się być w pełni świadomy tego, co się aktualnie dzieje. Chłopiec zostaje pochłonięty przez ciemność na oczach Sory. Bohater próbuje walczyć, lecz wszystkie konwencjonalne środki wydają się niewystarczające. Z pomocą przychodzi mu tajemnicza siła, która obdarowuje go niezwykłą bronią. Orężem w kształcie klucza (Keyblade) pozwala mu pokonać napływające nieprzerwaną falą stwory. Jest już jednak za późno. Tajemnicze drzwi w jaskini zostały otwarte, zaś obok nich leży nieprzytomna, pozbawiona serca Kairi. Wyspa stopniowo zostaje pochłonięta przez ciemność.

Zaginiony król

W chwili, gdy na rajskiej wyspie dochodzi do dramatycznych wydarzeń, w równoległym świecie ciszę poranka burzy zaskakująca informacja. Sprawujący władzę nad całą krainą król Mickey opuszcza w tajemnicy swój zamek, pozostawiając pożegnalny list. Prosi w nim swoich wiernych towarzyszy, rycerza Goofy'ego i magika Donalda, o odnalezienie dzierżącej legendarny klucz osoby i wsparcie jej podczas wykonywania misji, mającej na celu powstrzymanie zbliżającej się nieuchronnie katastrofy. Za pomocą statku kosmicznego bohaterowie przekraczają granicę światów i trafiają do małego miasteczka zamieszkałego przez uchodźców z pochłoniętych przez ciemność krain. Szybko odnajdują posiadacza niezwykłego klucza i spełniają rozkaz władcy, dołączając do wyprawy przez kolejne światy.





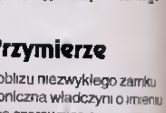
Miasto na krawędzi światów

Sora budzi się oszołomiony na ulicy nieznanego miasta. Nowy świat w żaden sposób nie przypomina rajskiej wyspy. Tajemnicza siła, która go przeniosła do nowego miejsca, najwyraźniej nie była tak samo wyrozumiała dla jego przyjaciół. Jest sam. Podążając przez kolejne aleje chłopiec spostrzega, jak jeden z mieszkańców miasta traci swoje serce, pozarte przez obecne podczas ataku na wyspę potwory. Spotyka mężczyznę o imieniu Cid, który przekazuje mu istotną informację - Heartless będą ścigać go tak długo, jak dzierżyć będzie mistyczny Keyblade. Nie kryje również zaskoczenia, że magiczną broń wybrała na swojego właściciela małego chłopca. Jak się okazuje, potwory z krainy mroku pokonały bariery pomiędzy światami, co wyjaśnia niedawny atak na rajską wyspę, jak również ich obecność w Traverse Town. Kluczem do rozwiązania zagadki ma być odnalezienie raportów mędrca o imieniu Ansem, który studiował przez lata tajemnice ludzkiego serca i kwestię kryjącego się w ich wnętrzu mroku. Bardzo możliwe, że tajemnicza postać, jaką Sora spotkał w jaskini, jest osobą owianym naukowem. Oficjalne źródła podają jednak, że Ansem na wskutek niebezpiecznych eksperymentów sam stracił serce. Nowo powstała drużyna (Sora, Donald, Goofy) wyrusza, by rozwikłać zagadkę i odnaleźć zarówno zaginionych przyjaciół, jak i samego króla.

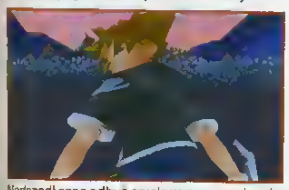


Mroczne Przymierze

Riku budzi się w pobliżu niezwykłego zamku, gdzie wita go demoniczna władczyni o imieniu Maleficent. Potężna czarownica proponuje mu układ: jeśli zgodzi się pomóc jej w wykonaniu planu, wykorzysta swoją moc, by pomóc Kairi odzyskać serce. Riku przystaje na jej ofertę, niczym Anakin Skywalker podążając dalej ścieżką w stronę mroku. Maleficent



napływające zewsząd Heartless i Nobodies. Podczas walki korzystaj z form bojowych. Dojdzie też do kolejnego pojedynku z Demyx, który jest tym razem znacznie silniejszy. Użyj ataku Wild Dance, by szybko pokonać jego 50 wodnych sobowtórów, a następnie korzystając z umiejętności Donalda (atak Donald's Comet) lub Goofy'ego (Knocksmash) wykończ drania. Po udanej walce otrzymasz wzmocnienie magii Blizzard. Chwilowo Goofy odłączy się od drużyny. W dalszym pojedynku pomogą Ci bohaterowie z Final Fantasy VII. Po walce wróć do lokacji Crystal Fissure, gdzie dołączy do Ciebie ponownie Goofy.



Nadszedł czas odbyć epicki wręcz pojedynek z armią Heartless i Nobodies! Po wygranej walce otrzymasz zdjęcie i... lodа. Smacznego.

LAND OF DRAGONS

Czas wykonać nowe zadania, jakie pojawiły się w uprzednio odwiedzonych światach. Udaj się w górę zbocza, obejrzyj scenkę, po czym udaj się na szczyt góry. Spotkasz członków



tajemniczej organizacji XIII. Facet w czerni kilkukrotnie wyrzuci Cię w powietrze, więc musisz odzyskać równowagę (dusząc "koko"). Korzystaj z komendy reakcji "Speed Trap", by blokować ich ataki. Teraz udaj się w dół wprost do pałacu, a następnie do sali tronowej. Otwórz dwie duże skrzynie z tyłu tronu, a otrzymasz mapę i nowe stronice puchatkowej książki. Wyjdź z pałacu, gdzie odbędzie się kolejna walka z bossem (Storm Rider 1216 HP). Najpierw pokonaj jego obstawę, po czym skup na nim swój atak - gdy otrzyma wystarczająco obrażeń, wyląduje na ziemi. Użyj teraz opcji Drive i atakuj go, dopóki znowu nie wzleci w powietrze (wyłącz drive, by oszczędzić na kolejną serię). Korzystaj z komend reakcji, by unikać jego pocisków i wykonywać kontry. Gdy potwór padnie, możesz ruszyć w dalszą drogę (odwiedź Hollow Bastion, a w lokacji Postern napotkasz Riku, Yuna i Paine. Porozmawiaj z nimi, po czym otwórz skrzynie - znajdziesz nowy Keyblade (Gullwing).

THE BEAST CASTLE



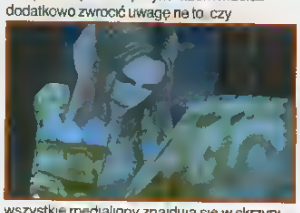
Porozmawiaj z bestią. Pokonaj wszystkich Nobodies w sali balowej. Idź do pokoju bestii (znajduje się we wschodnim skrzydle zamku). Spróbuj przekonać go, by dołączył do Twojej drużyny. Wróć do holu wejściowego, gdzie musisz pokonać kolejną grupkę Nobodies. Wyjdź z zamku, gdzie przyjdzie walczyć Ci z kolejnym bossem (Xaldin, 1155 HP). Koleś jest kawałem madafaki i trudno się nawet do niego zbliżyć. Jego włócznie mają daleki zasięg, ale możesz obrócić je przeciwko niemu za pomocą komendy Learn. Co pewien czas będzie korzystał z powietrznego ataku, którego bardzo ciężko uniknąć. Korzystaj głównie z komend reakcji, które działają lepiej niż limity i zaklęcia. Gdy Xaldinowi zostanie tylko jeden pasek energii, skorzystaj z serii combosów, by dokończyć dzieła zniszczenia. W krytycznej chwili na polu bitwy pojawi się król Mickey, który wspomoże Cię swoimi umiejętnościami, ewentualnie przywróci Sorę do życia po wyczerpaniu się całej energii.

OLYMPUS COLISEUM

W podziemnym koloseum rozpocznie się nowa seria walk. Porozmawiaj z Pein, by dołączyć do Hades Cup. Rozpocznij walki. Gdy skończysz pierwszą serię, zagadaj do Aurora. Musisz wydostać jego duszę ze szponów Hadesa - jest zaklęta w statuetce, która znajduje się w lokacji Hades Chamber w podziemiach. Wróć i porozmawiaj z purpurowym gościem, by rozpocząć walkę Aurora z Herkulesem. Zdenerwowany Hades postanowi zagrać nieczysto i włączy się do walki. Podczas tej potyczki zwróć uwagę na kolor Hadesa - atakuj go wyłącznie, gdy jest błękitny, świecąc się na czerwono jest nietykalny i nie zbiera obrażeń.

PORT ROYAL

Udaj się do dokow, gdzie ponownie spotkasz Jacka - został zaatakowany przez piratów. Udaj się statkiem na wyspę Isla de Muerta. Po scence przerywnikowej rozpocznij walkę z bossem (Grim Reaper, 790 HP). Nie jest trudny, więc po prostu atakuj go swoimi limitami oraz skorzystaj z formy walki (Master Form) czy ataku Donalda (Donald's Comet). Gdy znajdziesz się w Interceptorze, otwórz dużą skrzynię, by otrzymać nowego summona (Feather Charm). Wyjdź do lokacji Seadrift Row. Idź szlakiem do przodu, walcząc z Nobodies. Teraz musisz odnaleźć w przeciągu określonego czasu 6 medalionów (musisz pokonać przetrzymujące je Nobodies). Jeśli nie wyrobisz się w czasie, opuść na chwilę lokację, a będziesz miał kolejną szansę. Teraz wróć na pokład statku i płyń na Isla de Muerta oraz Ship Graveyard, po pozostałe medaliony. Masz 10 sekund, by odszukać ostatni kawałek złota w lokacji Cave Mouth. Czas wrócić do Port Royal, by odbyć ostateczną walkę z Grim Reaperem (750 HP). Tym razem musisz dodatkowo zwrócić uwagę na to, czy



wszystkie medaliony znajdują się w skrzyni. Jeśli choć jeden znajduje się poza nią, bestia będzie niesmiertelna. Kiedy Reaper zacznie wysyłać monety, użyj komendy reakcji (Hinder and Loot Launcher), by pomieszać mu szyki. Gdy wszystkie medaliony będą w skrzyni, użyj drive, by zadać mu jak najwięcej obrażeń.

AGRABAH

Wyjdź ze sklepu i udaj się w pobliże zamku (lokacja Palace Walls). Teraz czas iść na pustynię. Na magicznym dywanie udaj się do



ruin, gdzie będziesz musiał ścigać cień Jafara. Za każdym razem gdy się do niego zbliżysz, będziesz musiał pokonywać grupkę Heartless. Jeśli zadasz mu wystarczająco dużo obrażeń, akcja przeniesie się do następnej części ruin. Zbliż się do charakterystycznej wieży. Po sprawdzeniu pomnika otrzymasz kolejne zadanie - musisz uruchomić porozmieszczane w różnych częściach ruin "przyciski". Każdy z nich uruchamiasz, rzucając na niego zaklęcie (czerwony wymaga magii ognia, niebieski symbolizuje czar blizzard, żółty odpowiada magii thunder) - zadziała ono wyłącznie, jeśli wszystkie przyciski znajdować się będą w jednej linii! Spróbuj kilkakrotnie, a na pewno Ci się uda znaleźć właściwą kombinację. Gdy już uruchomisz wszystkie przyciski, musisz szybko polecieć na dywanie w stronę wieży, prosto w nowo otwarte drzwi pod pomnikiem. W nowej komnacie otwórz dwie skrzynie, która kryją kolejne stronice puchatkowej księgi oraz mapę ruin. Skorzystaj z savepointu, po czym wejdź głębiej w ruiny. Obejrzyj scenkę przerywnikową i ucieknij z ruin na dywanie. W Agrabahu czeka na ciebie walka z bossem (Genie Jafar, 840 HP). Użyj dywanu, by unikać jego ataków. Gdy potyczka przeniesie się do innego świata, zacznie w Ciebie rzucać różnymi przedmiotami. Odbijaj je w jego stronę. Jak wrócisz do rzeczywistości, to wykonaj ostateczną serię ataków, a niegodziwiec przejdzie do historii.

THE PRIDE LANDS

Udaj się na Lwie Ziemie i wejdź do jaskini znajdującej się na szczycie lokacji Pride Rock. Znajdziesz się w "komnatach królewskich". Po scence przerywnikowej wróć na zewnątrz i wejdź do kamiennej pustelni u dołu, by porozmawiać z Rafikim. Udaj się teraz na cmentarzysko słoni. Pokonaj Banzaia, Shenzi



i Eda (445 HP każdy). Jako że musisz ich ścigać, pomocny będzie czar Magnet, który je zbliży do Ciebie, by zadać ciosy. Teraz idź do okazy w dżungli, gdzie spotkasz Simbę. Wspólnie udajcie się na Lwią Skałę, a następnie na sawannę. Nadszedł czas na walkę z kolejnym bossem (Groundshaker, 1424 HP). Nie jest to trudna potyczka, zas używanie komend reakcji jest tu kluczem do sukcesu.

HALLOWEEN TOWN

Ktoś z Halloween Town skradł należące do Mikołaja prezenty. Udaj się do fabryki zabawek, gdzie znajdziesz małych łobuzów. Atakuj ich aż się zmęczą, po czym za pomocą komend reakcji zamknij ich po kolei w pudełkach na prezenty.

»

stoi na czele grupy niegodziwych postaci, które dążą do zdobycia władzy nad światami. Jednym z elementów planu ma być wykorzystanie Sory i Riku dla osiągnięcia celu. Za wiedzą stopniowo zaszczepia w również w sercu Riku nienawiść do dawnego przyjaciela. W perspektywie czasu osiąga sukces, przez co Riku stawia wszystko na jedną kartę i pomaga siłom mroku w ich knowaniach. Maleficent planuje zdobyć serca siedmiu zamieszkujących bajkowe światy księżniczek i z pomocą skrywanej w ich sercach mocy chce pogrążyć cały świat w wiecznej ciemności. Obiecuje Riku pomoc w odzyskaniu Kain i obdarza go specjalnymi zdolnościami. Czy jednak jej pomoc jest całkowicie bezinteresowna?

Niezwykła podróż

Sora wspólnie z przyjaciółmi przemierza kolejne światy z pomocą Keyblade pieczętując znajdujące się w nich wrota (zatrzymując tym samym ciągły napływ Heartless). W antycznym koloseum wspólnie z Herkulesem walczą z krwiożerczym Cerberem i mieszają szyki królowi podziemi Hadesowi. W krainie czarów stawią czoła królowej Kier, sprytnie więzącej niewinną Alicję. Dziewczyna zostaje jednak uprowadzona przez Maleficent. W głębokiej dżungli spotykają Tarzana i pomagają mu uratować więzioną przez opętanego myśliwego Jane. Kolejnym przystankiem staje się pustynne miasto Agrabah, gdzie dochodzi do ciężkiego starcia z czarnoksiężnikiem Jafarem. Jasne stają się też plany Maleficent, która chce z pomocą serc siedmiu porwanych księżniczek otworzyć drzwi do serca wszystkich światów, a za pomocą skrywanej tam mocy pogrążyć wszystkie światy w wiecznym mroku. Zdołała już pojmać Jasmine, Królewnę Śnieżkę, Kopciuszka, Alicję oraz Aurorę, więc jest właściwie krok od wykonania swojego niecnego planu.





Zaskakujące spotkanie

Powrót do Traverse Town owocuje zaskakującym spotkaniem. Sora odnajduje w końcu Riku, który wydaje się być w dobrym zdrowiu, choć od razu rzuca się w oczy jego chłodne zachowanie. Chłopiec nie wie, że w sercu przyjaciela zła wiedźma zasiała już ziarenko nienawiści. "Sora porzucił cię i znalazł sobie nowych przyjaciół. Kiedy ty szukałeś go ze wszystkich sił i narażałeś życie on się tobą nie interesował" - wmawia Riku. Jego zazdrość podsycił również fakt, że Sora urósł do rangi wybrańca i dzierży w ręku legendarną broń. (...) Podczas podróży przez przestrzeń kosmiczną statek bohaterów zostaje połknięty przez gigantycznego wieloryba. Wewnątrz



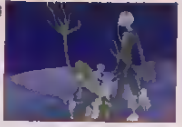


jego żołądka Donald, Sora i Goofy w końcu poznają smutną prawdę o Riku, który współpracuje z niegodziwą czarownicą. "Sora porzucił ciebie i Kain dla Keyblade i nowych przyjaciół" - sączy swój jad Maleficent. Gdy Riku w niegodziwy sposób rani Pinokio, ostatecznie staje się jasne, po jakiej jest teraz stronie. W ciemnych komnatach zamku czarownicy dochodzi do spotkania czarnych charakterów. Riku otrzymuje od wiedźmy moc kontrolowania żerujących na sercach cieni i wyrusza wykonać swoją misję, czyli odnaleźć ostatnie sposród księżniczek...

Rezonans serc

Bohaterowie trafiają do podwodnego świata Antarctica, gdzie spotykają Małą Syrenkę. Dochodzi tam do walki z niegodziwą morską wiedźmą Ursulą, która pragnie zdobyć władzę nad morskim królestwem oraz obdarzony niezwykłą mocą trójząb króla Trytona. Sora i spółka kładą kres knowaniom czarownicy i pieczętują kolejne drzwi. Następnym przystankiem staje się miasteczko Halloween, gdzie wita ich sam władca koszmarów, Jack Skellington. Wspólnie z nim powstrzymują napływ Heartless do bajkowego świata oraz pokonują niegodziwego Oogie Boogie. Przyszedł czas na wycieczkę do Nibylandii, gdzie drużyna po raz kolejny spotkała

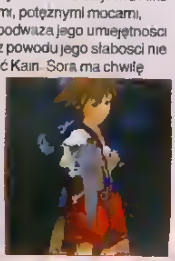




Riku i... pozbawioną serca Kain. Riku nie zdawał sobie sprawy, że była ona jedną z siedmiu poszukiwanych księżniczek serc, które otworzą drzwi do serca ciemności. Sora przetrzepuje piratom skórę, pokonuje Kapitana Haka, jednak dawnemu przyjacielowi w międzyczasie udaje się uciec z bezwładnym ciałem dziewczyny. Sora odbył długą i pełną wrażeń podróż w poszukiwaniu Kain, nie zdając sobie sprawy, że jej cząstka w istocie była cały czas z nim. Gdy jej serce opuściło ciało podczas ataku cieni, ukryła je w ciele Sory - w ten sposób mogła go wesprzeć w jego wyprawie, a także dzielić się własnymi wspomnieniami. Jedno z nich zdradziło nowe fakty na temat Kingdom Hearts (serca wszystkich światów) - legendarne wrota otaczają nieprzeniknione ciemności, jednak głęboko w nich podobno skrywa się potężne światło...

Próba serc

Sora trafia w końcu do zamku Maleficent, gdzie po raz kolejny na drodze staje mu Riku. Obdarzony nowymi, potężnymi mocami, dawny przyjaciel podważa jego umiejętności i wyrzuca mu, że z powodu jego słabości nie udało się uratować Kain. Sora ma chwilę zwątpienia, przez co traci Keyblade. Zmuszony jest radzić sobie bez niego w zamku pełnym czających się w każdym kącie cieni (Donald i Goofy odchodzą



»

Syntezowanie przedmiotów:

W syntezowaniu nowych przedmiotów liczy się głównie poziom doświadczenia Moogli oraz to, czy posiadasz wymagane do stworzenia danego przedmiotu materiały. Często pokonani wrogowie pozostawiają po sobie różne materiały, tak więc w trakcie gry można uzbierać sporą kolekcję różnych składników. Po co? Otwiera to dostęp m.in. do najlepszego w grze oręża. W nawiasach poniżej zaznaczyłem, jakie nagroda czeka Cię za zebranie odpowiedniej ilości materiałów.

- Zbierz 1 typ materiału (Elixir)
- Zbierz 5 typów materiału (Free Development)
- Zbierz 10 typów materiału (High Drive Recovery)
- Zbierz 15 typów materiału (Megalixir)
- Zbierz 20 typów materiału (Free Development 2)
- Zbierz 25 typów materiału (AP Boost)
- Zbierz 30 typów materiału (Defense Boost)
- Zbierz 35 typów materiału (Power Boost)
- Zbierz 40 typów materiału (Magic Boost)
- Zbierz 45 typów materiału (Orichalcum)
- Zbierz WSZYSTKIE typy materiałów (Orichalcum+)
- Uzyskaj w sumie 50 materiałów (Serenity Shard)
- Uzyskaj w sumie 100 materiałów (Serenity Shard)
- Uzyskaj w sumie 250 materiałów (Serenity Gem)
- Uzyskaj w sumie 500 materiałów (Serenity Crystal)
- Uzyskaj wszystkie materiały z kategorii "dense" (Serenity Gem)
- Uzyskaj wszystkie materiały z kategorii "twilight" (Serenity Crystal)
- Uzyskaj wszystkie materiały z kategorii "myrrhil" (AP Boost)
- Uzyskaj wszystkie materiały z kategorii "bright" (Defense Boost)
- Uzyskaj wszystkie materiały z kategorii "energy" (Power Boost)
- Uzyskaj wszystkie materiały z kategorii "serenity" (Magic Boost)
- Uzyskaj wszystkie materiały o randze C (Serenity Shard)
- Uzyskaj wszystkie materiały o randze B (Serenity Stone)
- Uzyskaj wszystkie materiały o randze A (Serenity Gem)
- Uzyskaj wszystkie materiały o randze S (Serenity Crystal)



Teraz wróć do Hailoween Town i pokonaj Heartless, by odzyskać prezenty. Wróć do miasteczka świątecznego i pogadaj z Mikołajem. Na drugim piętrze jego fabryki możesz wykonać kilka tatszywych prezentów jako przynętę. Pobawisz się w mini-gierkę polegającą na strzelaniu działem do pudełek (musisz tak wrzucić 100 zabawek). Teraz porozmawiaj z nim i spytaj gdzie je umieścić. Okaże się, że sprawcą jest stworzony przez dr Finkenstelna stwór (Expenment, 172 HP). Gdy pokonasz stwora, otrzymasz nowy Keyblade (Decisive Pumpkin).

SPACE PARANOIDS

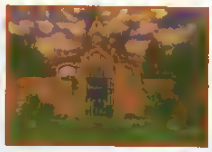
Wróć po raz kolejny do Hollow Bastion i odszukaj Leone. Pokonaj panoszące się po miescie Heartless. Udaj się teraz do gabinetu Ansema. Od Leona otrzymasz nowy



Keyblade (The Sleeping Lion). Wejdz do wnętrza komputera i uzyj urządzenia w lokacji Pit Cell, by przenieść się na arenę wyścigów bolidow, gdzie spotkasz Trona. Pokonajcie Heartless i udajcie się do lokacji I/O Tower a następnie do Communication Room. Wyjdź na korytarz i idź dalej czerwonymi drzwiami. Zejdź w dół i wajdź w poruszający się, świecący obiekt w kształcie diamentu. Uruchom za pomocą panelu "Słonecznego Żeglarza" (wciśnij "trójkąt" by wyruszyć w pod róz). Pokonaj atakujących cię Heartless i Nobodies. Gdy znajdziesz się w rdzeniu, dojdzie do walki z Sarkiem. Gdy program padnie, zaatakuj ścianę chroniącą MCP, a następnie wciśnij "trojkąt", by uzyć komendy reakcji "Delete". Gdy pojaw się znowu ściana, poczekaj spokojnie aż przestanie wirować i ponow atak. Gdy Sark wstanie i ruszy do ataku, poślij go z powrotem na podłogę. Ostatecznie MCP zostanie wykasowany!

TWILIGHT TOWN

Idź do starej posiadłości, oglądnij scenkę przerywnikową, pokonaj Nobodies.



W środku idź po schodach i otworz skrzynię w której znajdziesz Elixir. W bibliotece w skrzyni znejdziesz Onchalcum. Udaj się w dół do pokoju z komputeram by ujrzeć scenkę przerywnikową. Porozmawiaj z Pence, a następnie wybierz odpowiedź "Sea-Salt Ice Cream". Idz do przodu i dotknij wiązki energii, co przeniesie Cię do alternatywnej wersji miasta (świat, w którym zył Roxas). Idz do sąsiedniego pokoju, po czym zbliz się do zielonej osobliwości. Pokonaj wszystkich Nobodies, obejrzyj scenkę przerywnikową. Wspólnie z Axelem pokonaj wszystkich przeciwnikow. W nagrodę otrzymasz nowy Keyblade - Bond of Flame.

THE WORLD THAT NEVER WAS

Idz do przodu. W tym dziwnym miejscu wszędzie czają się Heartless, więc walcz z nimi wyłącznie dla punktów doswiadczenia. Po scence przerywnikowej udaj się w poblize wiezowca (Memory's Skyscraper), a następnie do kolejnej lokacji (The Brink of Despair). Sora uzyje Keyblade, by stworzyć przejście do zamku. Wejdź do środka i idz cały czas w górę. Gdy dotrzesz do



savepointu, koniecznie zapisz stan gry. W lokacji Twilight's View koniecznie weź świetny pas Cosmic Belt ze skrzynki. Idź dalej, a napotkasz pierwszego przeciwnika (Xigbar, 1300 HP). Jego laser jest morderczy i jedynym ratunkiem jest unikanie ich za sprawą komend reakcji. Dobrym rozwiązaniem jest tez uzywanie czaru Comet, przy równoczesnym uciekaniu od przeciwnika. Po walce idź przez drzwi do nowej lokacji (Naught's Skyway), gdzie zaatakują Cię tabuny Nobodies. Przez kolejne przejście a w końcu spotkasz Kairil. W kolejnym pomieszczeniu (Proof of Existence) zapisz grę i przejdz przez nowy portal. Kolejnym bossem jest Luxord (1300 HP). W tej walce będziesz sam, bez pomocy swojej drużyny. Kolejną różnicą jest to, ze nie będziesz odbierał energii bossa, lecz jego czas. Zaczynasz walkę w formie kostki do gry. Staraj się odsunąć od kontrolowanych przez niego kart. Gdy na powrót zamienisz się w człowieka, atakuj go z pomocą combosów. W pewnym momencie Luxord sam przybierze formę karty. Musisz wiedzieć, która karta go reprezentuje i skupić na niej swoje ataki. Po wygranej walce wróć do poprzedniej lokacji, gdzie otworzyły się kolejne wrota. Tym razem czeka Cię walka z Saixem (1500 HP). Używaj w walce z nim wszystkich dostępnych środków (przede wszystkim komend reakcji oraz form i limitów). Gdy Sark znajduje się w powietrzu, jest nietykalny i rozpoczyna senę morderczych ataków. Użyj komendy Berserk, by uniknąć jego potwornej siły i cały czas pilnuj stanu HP swojej postaci. Ponownie wróć do poprzedniej lokacji i tym razem udaj się



prosto przez nowo otwarte drzwi. Do Twojej drużyny dołączy Riku. Wspólnie z nim przebij się przez tabuny przeciwnikow. W lokacji (Creation's Passage) musisz sam stworzyć przejścia pomiędzy poszczególnymi punktami (pozbieraj przedmioty ze skrzynek). Ostatecznie przejdź przez drzwi by zmierzyć się z Xemnasem. Jest to ciężka i kilkufazowa potyczka. Rozpocznicie przed miniętym uprzednio w drodze do zamku wiezowcem. Xemnas uwięzi Sorę w przeźroczystym szescianie. Gdy to się stanie, biegnij w stronę wejścia do budynku, by zniszczyć pułapkę. Sora niczym Neo będzie biegał po krawędzi budynku, zaś używając komend reakcji uruchomisz jego silne ataki. Nie atakuj

» z Riku, posłuszni rozkazowi króla, który kazał im towarzyszyć posiadaczowi magicznej broni). Na szczęście pojawia się właściciel zamku – Bestia, który udziela potrzebnego wsparcia. Ostatecznie bohaterowie trafiają do komnaty, gdzie Maleficient przetrzymuje sześć z siedmiu księżniczek. Jest tam tez Riku, który atakuje bezbronnego Sorę. Donald i Goofy stają w obronie chłopca, wybierając przyjaźń ponad obowiązek służenia posiadaczowi klucza. "Tak długo jak jestesmy razem, walcząc ramię w ramię, a nasze serca są jednym, pokonamy ciemność!" – stwierdza energicznie Sora. Keyblade znika z ręki Riku, wracając do prawowitego właściciela - oręż przyciągnęło wypełnione światłem serce bohatera, górujące ponad ciemnością wnętrza duszy Riku. Dochodzi do pojedynku, w którym Riku przegrywa z kierowanym szlachetnymi pobudkami Sorą.

Poświęcenie

Ansem (poznany na rajskiej wyspie zakapturzony mędrzec) cały czas obserwował z boku zajście. Wykorzystuje po raz ostatni osłabionego Riku (chłopiec był w stanie oddać wszystko za szansę uratowania Kain, nawet poswięcić siebie), przejmując na własność jego ciało. Uzbrojony w nową broń - mający zdolność otwierania ludzkich serc Klucz Mroku - Ansem ujawnia swoje prawdziwe intencje. Atakuje Maleficent, ktora nie jest mu juz dłuzej potrzebna. Zdradzona czarownica zamienia się w potwornego smoka, jednak nie jest w stanie przeciwstawić się drużynie bohaterów. Królowa nie zdawała sobie sprawy, że jej serce stopniowo było pozerane przez ciemność, co doprowadziło ją do upadku. Ansem pod postacią Riku sięga po ostatni element układanki, czyli ukryte w ciele Sory serce Kain. Drużynie udaje się go pokonać w zaciekłym pojedynku i przychodzi czas na zapieczętowanie niekompletnych wrót do krainy mroku. By osiągnąć swój cel, Sora wbija Klucz Ciemności w swoje własne serce - w rezultacie traci je, zaś cząstka duszy dziewczyny wraca do prawowitego ciała. Sora pogrąza się w ciemności i sam staje się jednym z cieni, czyli Heartless (ma to kluczowe znaczenie dla zrozumienie fabuły Kingdom Hearts II oraz genezy postaci o imieniu Roxas). Sora snując się po zamku pod postacią cienia napotyka ożywioną Kairi, która rozpoznaje chłopca i korzystając ze swojej mocy przywraca go do życia. Stało się to możliwe dlatego, że ich serca długo stanowiły jedność, co pozwoliło pokonać ciemność. Korzystając z klucza ostatecznie pieczętuje ogromne wrota. Przyszedł czas wyrównania rachunków.

Wizyta na końcu świata

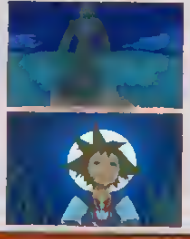
Bohaterowie trafiają na niezwykle cmentarzysko wszystkich pochłoniętych przez cienie swiatów. W samym środku dziwnego miejsca odnajdują zanurzone w mroku Kingdom Hearts drzwi do serca wszystkich światów. Ponowne spotkanie z Ansemem owocuje wycieńczającą bitwą. Ostatkiem sił mędrzec otwiera mistyczną bramę, łącząc ne wzmocnienie drzemiącej w nim siły ciemności. Ku jego zaskoczeniu z otwartych wrót wytryskuje strumień czystego światła – prawdę powiedziało wspomnienie Kain, ze nawet w najgłębszej ciemności znaleźć można promyk światła. Otwarte wrota stanowią jednak zbyt duze zagrożenie dla świata, więc należy je ostatecznie zamknąć. Z pomocą bohaterom przybywa Riku oraz król Mickey. Łącząc siły z Sorą używają magicznych kluczy by zapieczętować bramę. Riku nie jest jednak w stanie wrócić, gdyż należy już do świata ciemności. Razem z królem pozostają po drugiej stronie bramy.

Pożegnanie

Zamknięcie bramy i powstrzymanie Ansema sprawia, że zanikają połączenia między światami. Sora musi po raz kolejny pożegnać Kain, która powraca do swojego rodzinnego świata. Składają sobie jednak obietnicę, że niezależnie od wszystkiego spotkają się ponownie. Bohaterowie ruszają natomiast na kolejną wyprawę, by ocalić Riku i króla Mickey.

Utracone wspomnienia (Kingdom Hearts: Chain of Memories)

Bohaterowie, kierując się wskazówkami odzianego w skórzane szaty członka tajemniczej organizacji, trafiają do dziwnego zamku, gdzie podobno znaleźć można wskazówki na temat ich zagubionych przyjaciół. „Zamek zatracenia" jest przewrotnym miejscem, gdyż ze uzyskanie odpowiedzi trzeba zapłacić słoną cenę. Sora zaczyna zapomniać fakty ze swojego życia, równocześnie przypominając sobie różne niedostępne do tej pory dla jego świadomości zdarzenia. Cofa się w myślach do czasu, gdy wspólnie z Riku i Kain spędzał beztrosko czas na rajskiej wyspie. Czy na pewno tylko z nimi? W jego głowie pojawia się obraz czwartej osoby, tajemniczej dziewczyny, która znaczyła dla niego kiedyś bardzo wiele. W tajemniczych okolicznościach opuściła jednak zamieszkiwany przez nich świat, zaś Sora obiecał jej na pożegnanie, że gotów będzie ZAWSZE z narażeniem życia jej chronić. Dziewczyna miała na imię Naminé.



Fałszywe wspomnienia



Cały proces obserwowany jest z najwyzszego piętra zamczyska przez tajemniczą grupę osób – odzianych w skórzane szaty członków Organizacji XIII (więcej na ten temat dowiecie się z wydarzeń w Kingdom Hearts II). Najwyraźniej posiadacz Keyblade ma szczególne znaczenie dla ich planów. Jak się okazuje, dwoje członków (Larxene i Marluxia) zdradza organizację i chce posłużyć się Sorą, by przejąć kontrolę nad swoją grupą. Sora pokonuje kolejne piętra zamczyska, zbliżając się coraz bardziej do miejsca, w którym przetrzymywane jest Naminé. Na swojej drodze napotyka pozbawionego wspomnień Riku, który postrzega go jako wroga. Zagubiony przyjaciel wydaje się posiadać ten sam cel – pragnie ocalić Naminé z rąk organizacji.

POBOCZNE MISJE

Ultima Weapon

Aby stworzyć najlepszą w grze broń, musisz znaleźć na nią recepturę (ukryta jest w piwnicy starego domu w Twilight Town, w jednej ze skrzynek w pobliżu pokoju, w którym spał w komorze Sora). Wymaga ona 13 sztuk Orichalcum(+), 1 Twilight Crystal (można zebrać od Sorcerers), 1 Energy Crystal (pozostawiają je Bookmasters i Shamans), 1 Dense Crystal (pozostałość po Berserkerach), 1 Onchalcum oraz 1 Mythril Crystal (do znalezienie w rozrzuconych w różnych częściach gry skrzynkach). Jeśli Twój poziom Synthesis będzie wystarczający, użyj Energy Crystal, żeby zmniejszyć ilość potrzebnych sztuk Onchalcum(+) do siedmiu.

Gdzie odszukać Orichalcum+?

- Twilight Town, w lokacji Sunset Terrace (wskocz na tramwaj i przeskocz z niego na dach jednego z budynków)
- Space Paranoids, w lokacji Central Computer Mesa
- Town that Never Was, w lokacji The Brink of Despair (w pobliżu krawędzi przepaści znajdziesz wąskie przejście prowadzące do skrzynki)
- Town that Never Was, w lokacji Nothing's Call
- Dwie sztuki Orchalcum+ otrzymasz po ukończeniu światów 100 Acre World i Atlantica
- Ostatni, siódmy kawałek otrzymasz, gdy zbierzesz WSZYSTKIE typy materiałów i udasz się do sklepu Moogli

Walka z Sephirothem



Sephiroth jest najsilniejszym przeciwnikiem w grze, zaś pokonanie go to zadanie dla prawdziwych hardkorowców. Zwycięstwo jednak ma co najmniej dwie (oprócz moralnej satysfakcji) zalety: otrzymasz upgrade wskaźnika Drive oraz Fennr (Keyblade z największym AP w całej grze). Znajdziesz go w Hollow Bastion, czekającego na Ciebie w lokacji Dark Depths, znajdującej się na końcu szlaku, obok którego walczyłeś z armią 1000 Heartless (pojawi się, gdy Hollow Bastion zmieni nazwę na Radiant Garden). Jest to walka jeden na jednego, bez używania Drive czy summonów - pojedynek wyłącznie z użyciem Keyblade. Sephiroth ma PIĘTNASCIE pasków energii. Jego miecz o nazwie Masamune jest bardzo długi, zaś szybkość znacznie przekracza możliwości Sory. Zanim porwiesz się na tego rzeźnika, musisz mieć co najmniej 60 poziom doświadczenia oraz uruchomione umiejętności: Quick Run, Aerial Dodge, High Jump i Glide. Przyda się też odpowiedni Keyblade: polecam Decisive Pumpkin, Fatal Crest lub Oblivion (z powodu wysokiego AP). Ubierz się w Buster Band (+5 DEF), Cosmic Belt (+6 DEF) oraz Power Band (+4 DEF). Bardzo przyda się też posiadanie Star Charm (+5 AP/+2 STR/+2 MAG), Cosmic Arts (+7 AP/+2 STR/+2 MAG) oraz Moon Amulet (+3 AP/+2 STR/+2 MAG). Wypełnij sloty z przedmiotami eliksirami, bo nie będziesz mógł korzystać z magii Curaga! Oto lista umiejętności, które powinieneś mieć aktywowane:

MP Rage x 2, MP Haste, Defender, Leaf Bracer, Once More, Second Chance, Upper Slash, Air Combo Plus, Horizontal Slash, Finishing Plus, Air Combo Boost, Slide Dash, Aerial Finish, Aerial Sweep, Aerial Spiral, Retaliating Slash, Slapshot, Scan, Guard, Counter Guard

To są w sumie minimalne wymagania, gdyż niektórzy nie rozpoczynają walki bez 99 levelu. Najszybszym sposobem na pokonanie dranie jest stosowanie limitu Trinity, połączonego z Berserk Charge - limit ten jest nieblokowany i zadaje bardzo duży damage! Jako że pozera całe MP, potrzebna okazuje się być używanie Berserk Charge - gdy tylko skończy się MP, atak automatycznie przejdzie w tryb Berserk, co pozwoli zadać jeszcze większe obrażenia! W razie czego lecz się za pomocą eliksiru. Walka potrwa bardzo długo, ale przy odrobinie umiejętności powalisz srwowiosego debeściaka. Powodzenia!

100 Acre Wood

Byś mógł ukończyć misję w tym opcjonalnym świecie, musisz pozbierać wyrwane z księgi stronice. Oto ich lokalizacja:

- Biblioteka w świecie Disney Caste
- Oaza w świecie Pride Lands
- Lokacja Crystal Fissure w Hollow Bastion
- Sala tronowa w The Land of the Dragons
- Wieża (The tower) w Agrabahu (podczas drugiej misji!)

Przy domu Kubusia Puchatka weź ze skrzynek AP Boost, Myrthil Stone. Kolejną lokacją jest dom Prosiaczka. Uratuj go za pomocą "trójkąta". Gdy porwie go wiatr, wezmiesz udział w prostej mini-gierce. Skrzynki przy domku zawierają Def Boost, AP Boost i Myrthil Gem. Przy domu królika wezmiesz udział w kolejnej mini-gierce, polegającej na zebraniu miodu dla głodnego Puchatka. Teraz czas udać się do domu Kangurzycy, gdzie Tygrysek ukradnie lekarstwo dla Puchatka. By je odzyskać, będziesz musiał troszkę poskakać. Kolejną lokacją jest straszna jaskinia (The Spooky Cave), gdzie w ustalonym limicie czasowym musisz odszukać Puchatka. Stosując 3 komendy rankcji pokieruj swoją druzyną do miejsca, gdzie będzie siedział miś. Ostatnią lokacją jest wzgorze (Starry Hill), gdzie pomożesz Puchatkowi wyciągnąć zakleszczoną w słoiku miodu głowę. Nagrodą za ukończenie tej dodatkowej lokacji będzie Orichalcum(+) oraz wzmocnienie magii leczniczej.

Atlantica



W pierwszej części (introduction) weźmiesz udział w muzycznej mini-gierce, gdzie w odpowiednich momentach będziesz musiał wciskać "krzyzyk". Kolejny etap (Part of Your World) wymaga posiadania umiejętności Magnet (otrzymasz ją po pokonaniu Oogie Boogie w Halloween Town), z pomocą której przesuniesz statuę na dnie oceanu. W kolejnej muzycznej gierce schemat będzie trudniejszy i trzeba będzie korzystać także z "trójkątów". Trzecia część tej misji (Under The Sea) wymaga, bys miał wskaźnik Drive co najmniej na 5 levelu. Porozmawiaj z Sebastianem i podczas kolejnej gierki wciskaj w odpowiednich momentach "kwadrat". Ostatnia misja (Ursula's Revenge) wymaga posiadania magii Magnara (otrzymasz ją po pokonaniu Grim Reapera w Port Royal). Porozmawiaj z Arielem i odzyskaj stracony wisiorek. Podczas walki z Ursulą wciskaj szybko krzyżyk, by odebrać jej energię. Po wygranej walce w nagrodę otrzymasz nowy Keyblade (Mysterious Abyss). Nadszedł czas na wielki finał (A New Day is Dawning). By wziąć w nim udział będziesz potrzebował magii Thundaga (otrzymasz po pokonaniu bossa Groundshaker w świecie Pride Lands). By zwyciężyć, musisz uzyskać min. 30 000 punktów. W nagrodę za ukończenie Atlantica otrzymasz Onchalcum(+) oraz magię Blizzard.

Xemnasa, kiedy otacza go ciemność, gdyż jest wtedy nietykalny. Gdy go pokonasz, pojawią się drzwi. Zanim przez nie przejdziesz, zapisz stan gry, gdyż czeka Cię finałowy pojedynek. Poruszaj się ulicą i za pomocą komendy Slice toruj sobie drogę naprzód, przeskakując z budynku na budynek. W pewnym momencie na ekranie pojawią się trzy nowe wskaźniki, oznaczające lewy i prawy cylinder oraz ładowanie (charge). Używaj komendy Stunt Dodge, by unikać uderzeń energii. Zacznij atakować główny rdzeń. Pojawi się banera, którą usunąć można jedynie pokonując pojawiających się wrogów. Jak ich usuniesz, atakuj dalej rdzeń. W pewnym momencie rdzeń się zatrzyma (wciśnij "trójkąt", by zmierzać dalej). Zaatakuj siedzącą na tronie postać swoimi najsilniejszymi atakami. To jednak nie koniec. Xemnas pojawi się w przypominającej smoka formie. Chłopaki wskoczą do latającego pojazdu i rozpocznie się kolejna faza walki. Używaj "kółka", by absorbować ataki wroga i zwiększać swoją energię. Staraj się też cały czas oddawać strzały za pomocą "trójkąta". Gdy naładujesz pasek energii, skorzystaj z brutalnej siły megalasera. Kolejna walka przypominać będzie tę z gościem na tronie - zbliż się i atakuj. Jeśli zostaniesz wyrzucony w przestrzeń, wróć za pomocą komend reakcji (takze "trójkąta" i "kółka" na zmianę, by wirować przemieszczaniem się bohatera w powietrzu). Po wygranej walce przyjdzie czas na ostatnią już, lecz wielkiej batalii. Używaj jak najwięcej świetnego limita Riku, a Xemnas szybko straci masę HP. Gdy będzie miał już mało paska energii, zaatakuje Sorę nowym atakiem. Jako Riku musisz wtedy zbliżyć się do uwięzionego przyjaciela używając uników ("kółko"), komendy Dark Aura ("trójkąt") oraz ataków ("krzyzyk"). Gdy będziesz już w pobliżu, użyj komendy Rescue. Wspólnie z oswobodzonym Sorą kontynuujcie atak. Słabnący boss zacznie wkrótce atakować za pomocą tentakułowych wiązek (omijaj je wciskając na zmianę komendę reakcji i ataku - "trójkąt" i "krzyzyk"). W końcu Xemnas padnie, zaś Riku i Sora w kolejnej scence przerywnikowej ostatecznie zakończą jego egzystencję. Gratulacje! Właśnie ukończyłeś Kingdom Hearts III.

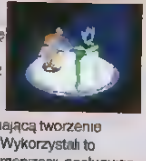
Zaś Sorę odbiera jako zagrożenie dla tajemniczej dziewczyny. Powoli zaczyna być jasne, co tak naprawdę odbywa się w zamku – organizacja poddaje Riku i Sorę „praniu mózgu", by zastąpić ich prawdziwe wspomnienia sfabrykowanymi odpowiednikami. W ten sposób sterując ich poczynaniami. W międzyczasie Axel, jeden z członków organizacji, zaczyna wcielać w życie swój własny plan i wypuszcza więzioną Naminé.



Tajemnicza dziewczyna

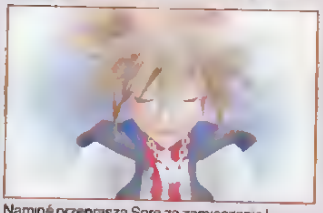


Sora w końcu trafia na 13. piętro zamku, gdzie powracają wspomnienia związane z czasem spędzonym na rajskiej wyspie. Spotyka Naminé, która z wyglądu i charakteru bardzo przypomina Kan (!). Sytuację zmatwia fakt, że pojawia się nagle DRUGA Naminé! Jego pierwsza rozmowczyni okazuje się trzeciwym wspomnieniem. Wychodzi szydło z worka: dziewczyna zawsze ze posiada niezwykłą moc, umożliwiającą tworzenie fałszywych wspomnień. Wykorzystali to zuntowani członkowie organizacji, posługując się dziewczyną wbrew jej własnej woli.



„Jest pewna osoba, która jest dla ciebie dużo droższa niż ja" – zdradza Naminé. Ich rozmowę przerywa Riku, który pojawia się znienacka i w szale atakuje Sorę. Bohater jest już na straconej pozycji, ale z pomocą ponownie przychodzi Naminé, która używa raz jeszcze swojej mocy i niszczy fałszywe wspomnienie Riku. Agresor pada na ziemię martwy. Nie ma jednak powodu do zmartwienia. Fałszywy Riku był w istocie sztucznym tworem, stworzoną przez członków organizacji manonetką.

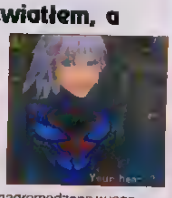
Długi pocałunek na dobranoc



Naminé przeprasza Sorę za zamieszanie i obiecuje przywrócić mu jego prawdziwą pamięć. Zostaje jednak uprowadzona przez Marluxie na ostatnie piętro zamku, gdzie dochodzi do finałowej konfrontacji. Po wygranej walce Sora dowiaduje się, że jedynym sposobem na odzyskanie prawdziwych wspomnień jest wymazanie z jego głowy wspomnień związanych z pobytem w Zamku Zatracenia. Można to uczynić posługując się specjalną maszyną. Sora, Donald i Goofy żegnają się z Naminé i wchodzą do kryształowych komór. Zapewniają, że nawet jeśli utracą wspomnienia ze wspólnie spędzonych chwil, gdy spotkają się ponownie, ich serca się rozpoznają.

Uśmiechnięta Naminé uruchamia dziwną maszynę, zaś Sora zapada wewnątrz w długi sen.

Pomiędzy światłem, a ciemnością



Zagubiony w ciemnościach Riku również trafia do tajemniczego zamku, gdzie zmuszony jest raz jeszcze skonfrontować się z nagromadzoną w jego sercu ciemnością. Pokonując kolejne piętra zamczyska, Riku walczy z próbującym przejąć nad nim kontrolę złem, kuszony przez istoty mroku i członków Organizacji XIII. Pomaga mu w tym król Mickey, który zdaje się cały czas czuwać nad chłopcem. W końcu bohater trafia do dziwnego miejsca, znanego jako Twilight Town, gdzie spotyka zamaskowanego mężczyznę o imieniu DiZ. Nadchodzi czas, gdy Riku musi wybrać pomiędzy światłem a ciemnością. Król Mickey wydaje się rozpoznawać dziwnego wędrowca, choć kojarzy się mu on z kimś zupełnie innym postacią z odległej przeszłości. Dochodzi do ostatecznej bitwy pomiędzy Rikue czającym się nadal w głębi jego serca Ansemem. Riku zwycięża i decyduje się podążać całkiem nową ścieżką, pomiędzy światłem a ciemnością. Wspólnie z królem Mickey żegnają się z DiZem i wyruszają w kierunku zachodzącego słońca, odzieni w czarne szaty tajemniczej organizacji...

(Ciąg dalszy historii w grze Kingdom Hearts II)

Gdzie znaleźć raporty Ansema:

1. PO POKONANIU ARMII 1000 HEARTLESS I OPUSZCZENIU HOLLOW BASTION
2. OFIARUJE CI GO MICKEY NA TWILIGHT TOWN TRAIN STATION.
3. POKONAJ XIGBARA W LOKACJI THAT NEVER WAS.
4. POKONAJ XALDINA W LOKACJI BEAST'S CASTLE.
5. POKONAJ DEMYXA W OLYMPUS COLLOSEUM.
6. OTRZYMASZ PO 2 WALCE Z GRIM REAPEREM W PORT ROYAL.
7. PO ZAKONCZONEJ BITWIE W LOKACJI BAILEY (HOLLOW BASTION).
8. PO PIERWSZYM SPOTKANIU Z TAJEMNICZYM MĘZCZYZNA W CZERNI NA POCZĄTKU GRY.
9. POKONAJ LUXORD W LOKACJI THE TOWN THAT NEVER WAS.
10. PO WEJŚCIU JAKO SORA DO ALTERNATYWNEJ WERSJI TWILIGHT TOWN
11. PO PRZYŁĄCZENIU SIĘ RIKU DO DRUZYNY W LOKACJI THE LAND THAT NEVER WAS.
12. POKONAJ SAIX W LOKACJI THE LAND THAT NEVER WAS
13. POKONAJ XEMNASA W OKOLICY KONCA GRY



platforma	PS2, Xbox
developer	Criterion
gatunek	Strzelanina FPP
liczba graczy	1
czas gry	8 godzin
stopień trudności	średni/wysoki
akcesoria	58kB (PS2)
ocena w PSX EXTREME	9- (Shiva)
ocena średnia*	79%PS2
	78 Xbox

* na podstawie plebiscytów i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

Rambo 5 i 1/2: Po trupach do celu

Black - bezsprzecznie najlepsza, najbardziej wciągająca i efekciarska strzelanina, jaką dane nam było oglądać ostatnimi czasy. A że przy okazji także i nieco trudnawa. Chodzą słuchy, że wielu z Was nie udało się jeszcze rozpracować wszystkich jej sekretów, dodatkowych zadań czy nawet niektórych misji podstawowych - śpieszymy więc z pomocą. Jeśli nakręca Cię masowa destrukcja, wymagający przeciwnicy, rozległe połacie terenu do przeczesania bądź też po prostu umiejętne zdejmowanie wrogich obiektów, to wiedz, iż Black bardzo szybko stanie się dla Ciebie tytułem numer jeden, podczas gdy poniższy opis pomoże Ci w jego najbardziej perfidnych momentach. - [AMER & SAB]

KILKA WSKAZÓWEK:

1. Dodatkowe cele w poszczególnych misjach (Secondary Objectives) to niemalże pewne źródło medi-packów (położenie pierwszego bardzo często wiąże się z drugim), tak więc w kryzysowych sytuacjach naprawdę dobrze jest o tym pamiętać.

2. Tłumik (dostępny dla większości broni) to bardzo przydatny gadżet, szczególnie jeśli grasz na wyższych poziomach trudności. Stealth kill to nadal świetny sposób eksterminacji.

3. Dystans to Twój sprzymierzeniec - naucz się likwidować cele z daleka (biały celownik na przeciwniku nie znaczy, że go nie trafisz).

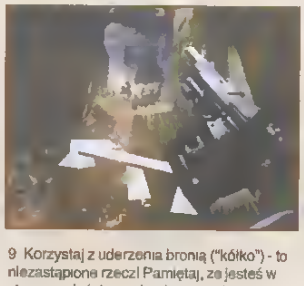
4. Każdy karabin automatyczny ma trzy tryby strzału (przełączasz je wciskając górę na krzyżaku) - wbrew pozorom każdy z nich naprawdę się przydaje. Najczęściej będziesz korzystał z tzw. ognia ciągłego (fully automatic), ma on jednak największy rozrzut. Przy precyzyjnych strzałach (headshoty) najlepiej sprawdza się "single shot". "Burst Fire" z kolei bywa przydatny, jeśli nie masz czasu, by dokładnie namierzyć przeciwnika starając się zdjąć go jednym pociskiem. Wystarczy ustawić celownik w okolicach klatki piersiowej - ostatnia kula z serii powinna trafić prosto w głowę.

5. W przypadku częstej wymiany ognia (w Blacku tego nie brakuje), w sytuacji gdy zaczyna kończyć Ci się zdrowie, staraj się likwidować w pierwszej kolejności najmocniejszych przeciwników (typki z shotgunami czy ci wyposażeni w tarcze) - bardzo często zostawiają apteczki.

6. Po każdej strzelaninie przeładuj broń. Ponadto zawsze trzymaj drugą giwerę z pełnym magazynkiem - szybka zmiana często ratuje przed koniecznością powtarzania poziomu. Dobór odpowiedniego zestawu także potrafi okazać się kluczowy - najlepiej zawsze noś przy sobie automat i coś w razie "bliższego spotkania" (SPAS, Remington), RPG czy snajperka przydają się znacznie rzadziej (znajdziesz je zawsze tam, gdzie okażą się pomocne).

7. Polegaj na swoim oddziale, zwłaszcza kiedy masz mało energii - chłopaki to zawodowcy i skutecznie zlikwidują nadciągających wrogów (tym bardziej że sami nie mogą zginąć).

8. Broń ręczna podstawą w rozdawaniu headshotów na mniejszych odległościach - przeładowuje się szybko, a odrzut po strzale jest praktycznie żaden. Nie zapominaj o niej!



9. Korzystaj z uderzenia bronią ("kółko") - to niezastąpione rzeczi. Pamiętaj, że jesteś w stanie posłać do piachu dwóma uderzeniami każdego przeciwnika (poza typami korzystającymi z tarcz). Z bliska jest to przepotężna broń (nie wymaga celowania, a ponadto siła uderzenia nie jest uzależniona od aktualnie posiadanej spluwy).

10. "Otwierając" shotgunem drzwi zawsze celuj w dół - w ten sposób wywazysz je jednym strzałem (pakując śrut w inne miejsca - niekoniecznie).

11. Naucz się zauważać eksplodujące obiekty i rób z nich użytek w walce - to najlepszy sposób na oszczędzanie zdrowia i amunicji.

12. Granaty to bardzo przydatny "wspomagacz". Widzisz grupkę żołnierzy? Nie wahaj się - bohater ma imponującą siłę rzutu, same granaty zaś zaskakująco duże pole rażenia. Wkręcaj je wszędzie tam, gdzie mobilność wrogów jest ograniczona - do okopów, ciasnych pomieszczeń, korytarzy i innych zabudowań.

13. Aby przeładować spluwę bez utrudniającego orientację rozmycia ekranu, wciśnij szybko "krzyżyk", "kółko" i natychmiast po tym "krzyżyk".

14. Rozsądnie rozdysponuj zdobyte medykamenty, tak by przed każdą poważniejszą batalią posiadać w zapasie przynajmniej 1-2 (zależnie od poziomu trudności oraz własnych umiejętności) zapasowe medi-packi. Możesz także starać się zapamiętywać położenie odnajdywanych po drodze apteczek, by w razie wyczerpania rezerw wrócić kilka pomieszczeń wcześniej i z łatwością je odnaleźć.

15. Przeciwnicy w Blacku to często wytrzymali twardziele - na każdego jest jednak sposób. Goście w kamizelkach starają się likwidować headshotem. Typów z shotgunami wykańczaj pakując serię w głowę (pamiętaj, że najpierw musisz zniszczyć hełm) lub, co jest dużo lepsze, używając melee attack ("kółko") - wystarczą dwa uderzenia! Wymaga to jednak zbliżenia się na niebezpieczny dystans. Inny sposób to serie w klatkę, gdy tylko wróg się przewróci: podjazd i uderzenie kolbą. Żołnierze z tarczami to najcięższy kaliber - występują w dwóch odmianach. Słabsi (odziani w niebieskie mundury i kamizelki) to zagrożenie tylko na otwartym terenie. Zwykle stoją w miejscu, więc najlepiej poczęstować ich granatem (z tyłu i od boku nic ich nie chroni). Z bliska robią użytek z tarczy i próbując zadać nią cios wystawiają się na odstrzał. Możesz też postarać się zajść ich od boku - często Cię nie zauważą. Ci noszący lekkie zbroje to dużo bardziej wymagający przeciwnicy - korzystają z magnum i są bardzo mobilni. Biegnąc jednak odsłaniają głowę (musisz posłać długą serię, żeby zniszczyć im hełmy). Inny (ciekawszy) patent to rzut granatu za plecy - goście odwracają się i chronią przed wybuchem zasłaniając tarczą, stanowią wtedy łatwy cel (pruj shotgunem lub M249 z biska).

SECONDARY OBJECTIVES:

Poniższy materiał to zbiór wszystkich obiektów dodatkowych pokrywanych na poszczególnych poziomach gry. Opis przeznaczony jest do trybów Hard oraz Black Ops. Do ukończenia pierwszego niezbędnej jest odnalezienia przynajmniej połowy z tychże celów (gra podaje szczegółowe informacje na ten temat podczas wczytywania konkretnej misji), podczas gdy dla najwyższego poziomu trudności poza koniecznością skompletowania wszystkich popierdółek pojawia się także motyw zniszczenia określonej liczby odgórnie ustalonych obiektów (najczęściej bardzo dobrze zakamuflowanych). Niestety, z powodu braku miejsca zmuszeni byliśmy zrezygnować z ich rozpisywania (podana została jedynie ich liczba), możecie więc próbować męczyć Ścierę mailami, e - o ile Wasz odzew okaże się wystarczający, być może przeczytacie sobie o nich w jednym z kolejnych numerów PSX Extreme lub Pomidika. Dla ułatwienia dodamy tylko, iż po nierierzeniu takiego celu (czy to skrzyni, betonowego słupa, czy pojazdu) celownik automatycznie przybiera kolor czarny. A teraz chwytaj za broń i jazda!

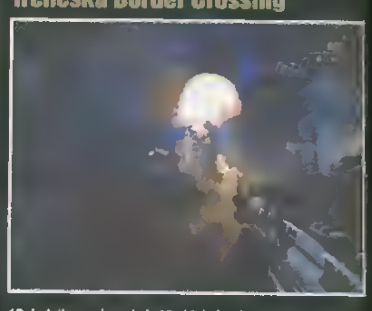
Veblensk City Street

8 dodatkowych zadań, 11 obiektów do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 3
Blackmail = 3
Armament = 1-Uzi

1. Od startu w prawo, tuż za drugą budką telefoniczną jest mała wnęka po prawej (R)
2. Po schodach na górę (A)
3. Wejście na lewo od muzeum (to nad którym umiejscowione jest dzieło) (B)
4. Wnętrze muzeum, na schodach (I)
5. Schodami na lewo, srebrna walizka przy barierce (I)
6. Dojdź balkonem do końca w prawo - garaż naprzeciwko budki telefonicznej (pod Tobą) (B)
7. Budka parkingowa na lewo od ciężarówki (B)
8. Tuż obok wyjścia z levelu (I)

Treneska Border Crossing



12 dodatkowych zadań, 16 obiektów do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 5
Blackmail = 5
Armament = 1-RPG

1. Przejście graniczne. Przebij się przez budynek po jego lewej stronie (wysadź zbiornik z paliwem), dochodząc aż do sąsiedniego pomieszczenia. Zniszcz sejf na górze (B)
2. Spenetruj wnętrze budynku naprzeciwko (południowo-wschodni obszar obiektu) (I)
3. Wnętrze budynku po prawej stronie (B)
4. Sąsiednie pomieszczenie (wejście od strony północnej przez metalowe drzwi) (I)
5. Po wyjściu z tunelu kieruj się na lewo (leśna ścieżka), aż do budki z laptopem (B)
6. Wracając do tunelu, na rozwidleniu odbij w lewo. Na niewielkim wzniesieniu znajdziesz dodatkową broń (A)
7. Budynek na lewo, po drugiej stronie mostu (I)
8. Za checkpointem na wprost, do zniszczonej stodoły, odbijasz w prawo, a następnie na dół ścieżką po lewej (raport znajduje się w pobliżu ogniska) (R)
9. Na farmie dostań się do wysokiego budynku po prawej od gigantycznego zbiornika. Obiekt znajduje się na schodach (I)
10. Kolejny obiekt odszukasz w największym budynku na tej farmie (parter) (B)
11. Uderzaj na poddasze, tam czeka na Ciebie ostatni już Intel (I)
12. Mały budynek na lewo od zbiornika z punktu 9 (B)

Naszran Town

12 zadań dodatkowych, 22 obiekty do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 5
Blackmail = 5
Armament = 1-M203 grenade launcher

1. Schody w domu, w którym ukrywa się snajper (I)
2. Piwnica w tym samym budynku (B)
3. Odszukaj małą szopę znajdującą się na cmentarzu (nieopodal drugiej snajperskiej pozycji, którą masz zająć) - obok niej znajdziesz granatnik (A)
4. W samym budynku znajduje się kolejny sejf (B)
5. Dom na końcu cmentarza, dokument na stole tuż obok zejścia do piwnic (I)
6. Zeskocz do otworu w podłodze - kolejny sejf (B)
7. Po wyjściu z tunelu podążaj cały czas wydeptaną ścieżką, na "skrzyżowaniu" udaj się dalej. Tam zeskocz do wyrwy i podążaj w stronę zniszczonego budynku. Kolejny Intel znajdziesz w środku (I)
8. Zniszczony budynek na północy (ten w którym znajduje się tłumik do AK47) - odszukaj srebrną walizkę na piętrze (B)
9. Najwyższe piętro tego samego budynku (dostaniesz się przez zniszczoną ścianę na drugą stronę) (I)
10. Tuż za checkpointem, pod stołem na patiu (R)
11. Pierwszy budynek (skręć w prawo na rozwidleniu) - odszukaj srebrną walizkę (B)
12. Ta sama pomieszczenie, na ścianie (I)

Naszran Foundry



10 zadań dodatkowych, 22 obiekty do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 5
Blackmail = 3
Armament = 1-Magnum

1. Na początku levelu na rozwidleniu skręć w prawo. Dojdź mostkiem do zniszczonego budynku (R)
2. Wybierając drogę w lewo, za siatką wejdź do małego budynku po lewej (B)
3. Budynek przy końcu pola minowego (koło siatki) (I)
4. W wielkim magazynie odszukaj budkę po prawej (B)
5. Magnum znajdziesz w tym samym pomieszczeniu, na stole (A)
6. W magazynie wejdź na schody. Odszukaj dokumenty przy filarze (I)
7. Po zdobyciu RPG idź prosto, pod schodami znajdziesz walizkę (I)
8. Nieopodal schodów prowadzących na piętro w głównym pomieszczeniu odlewni (I)
9. Na piętrze na platformie po drugiej stronie luki (B)
10. Na końcu pomieszczenia z trzema zbiornikami do przetapiania metalu (B)
11. Ta sama lokacja, wejdź na platformę po prawej (I)

Tivilz Asylum

12 zadań dodatkowych, 14 obiektów do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 5
Blackmail = 5
Armament = 1-M16

1. Północne część złomowiska (małe pomieszczenie, naprzeciwko gościa z RPG) (B)
2. Mała klitka w pobliżu RPG na środku złomowiska (I)
3. Wewnątrz azylu na piętrze tuż po pierwszym starciu z żołnierzami wyposażonymi w tarcze (zniszcz kolejne ściany - sejf znajdziesz w ostatnim pomieszczeniu) (B)
4. Po przeciwnej stronie holu (po raz kolejny musisz przebić się przez ściany) (A)
5. Długi pokój na piętrze - dokumenty znajdziesz na stole na jego końcu (I)
6. W lokacji z prysznicami wejdź na balkon z prawej (I)
7. Tym razem zbadaj przeciwległy balkon (B)
8. Kolejna lokacja z serią zniszczonych ścian - w drugim pokoju po prawej znajdziesz laptopa (B)
9. Zahacz o ostatnia pomieszczenie po lewej (I)
10. Na samym dole klatki schodowej w małym pokoiku na półce (R)
11. W wielkiej hali wejdź do pomieszczenia po prawej (B)
12. Uderzaj po schodach do pokoju z lewej - znajdziesz dokumenty (I)

Vratska Dockyard



10 zadań dodatkowych, 26 obiektów do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 5
Blackmail = 3
Armament = 1-Walther 2000 sniper rifle

1. Otwarty kontener po drugiej stronie zatoki (A)
2. W pobliżu dźwigu, na którym ulokował się snajper. Przejście blokują skrzynie - dokument znajduje się na białym kontenerze tuż za nimi (aby tam dotrzeć, przy statku skręć w prawo) (I)
3. Wnętrze sterowni z widokiem na statek - obiekt na stole (R)
4. W biurze obok wieży - wejście po schodach (I)
5. Tuż za checkpointem w pokoju strażników (I)
6. Druga część doków, niewielkie pomieszczenie na lewo od wózka widłowego (I)
7. Laptop znajduje się w budynku na lewo od żółtego kontenera - zniszcz zbiorniki z paliwem tuż przy ścianie (B)
8. Budka dróżnicza obok szlabanu (B)
9. Wnętrze garażu, tuż obok schodów prowadzących na piętro (I)
10. Trzecia część doków, niższa kondygnacja pomostu, niewielkie pomieszczenie po lewej (B)

Graznel Bridge

8 zadań dodatkowych, 8 obiektów do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 4
Blackmail = 2
Armament = 1-RPG

1. Tuż za betonową ścianą z wąskim przesmykiem, dostań się po filarze (ten po prawej) na samą górę (A)
2. W miejscu, gdzie drogę zastawiają dwa poprzecznie zaparkowane autobusy, odwiedź wnętrze tego po prawej stronie (I)
3. Po zaliczeniu pierwszego checkpointa - ściana po prawej (I)
4. Ostatnie pomieszczenie z "podziemnego" przejścia pomiędzy mostami - skrzynka przy ścianie po prawej (B)
5. Dojdź pomostem do końca (zignoruj wyjście koło autobusu) - przy zablokowanym wyjściu po lewej znajdziesz zdjęcie guliagu (R)
6. Wychodzisz na powierzchnię, po czym dostajesz się na pierwszy filar i wracasz w kierunku startu misji - poza snajperką czeka tam na Ciebie kolejny cel (B)
7. Kilka ostatnich metrów mostu, zejdź pomostem (przy ostatnim filarze po lewej) - dokument znajduje się na jego końcu (I)
8. Przed drzwiami prowadzącymi do końca tego poziomu (I)

Spetrinlv Gulag

16 zadań dodatkowych, 28 obiektów do zniszczenia

Recon = 1
Intel = 10
Blackmail = 4
Armament = 1-Walther 2000 sniper rifle

1. Tuż obok schodów w pomieszczeniu z magnum na stole (nie sposób go przegapić) (I)
2. Na piętrze idź cały czas prosto - dokumenty znajdziesz w pokoju za zniszczoną ścianą (I)
3. Tuż za schodami prowadzącymi na trzecie piętro (I)
4. Pułap zniszczonego budynku i jego ostatnia sala - zgarnij Walthera stojącego przy oknie (A)
5. Niewielki budynek (na prawo) tuż po zejściu ze schodów (B)
6. W dużym pomieszczeniu za checkpointem wejdź do pokoju po prawej (B)
7. Ściana na prawo od wyjścia z tego pomieszczenia (I)
8. Na korytarzu odbij w lewo - w małej klitce znajdziesz fotkę (R)
9. Tuż za checkpointem, na ścianie (I)
10. W tunelu, do którego dostajesz się niszcząc jeden z dwóch bunkrów, na rozstaju odbij w lewo (I)
11. Wróć kawałek i tym razem uderzaj prosto i potem w prawo na schody - mostek zaprowadzi Cię do lokacji z kolejnym dokumentem (I)
12. Z pomieszczenia z kolejną ciężką wymianą ognia wyjdź tunelem prowadzącym na dół. Zniszcz bunkier znajdujący się po prawej - w środku znajdziesz laptopa (B)
13. W tunelu z zielonym reflektorem na rozwidleniu udaj się w lewo (I)
14. Zniszcz bunkier z dwoma tyrami w środku i zgarnij znajdujący się tam nasser (I)
15. Ostatnia lokacja - sejf znajdziesz na platformie przy lewej ścianie (B)
16. Wejdź po schodach z prawej, w pomieszczeniu obok znajdziesz walizkę (I)

OSTATNIA BATALIA:

Przebicie się przez ostatnią zadymę w grze może stanowić problem. Na wszystko da się jednak znaleźć sposób - nie inaczej jest i tym razem. Pierwsza rzecz to zachowanie spokoju i zimnej krwi – zapewniam, że to jest wykonalne, przy zastosowaniu odpowiedniej taktyki wręcz stosunkowo proste. Kluczowa kwestia to dobór uzbrojenia. Jako główną broń polecam M249 - znajdziesz ją choćby za ostatnim checkpointem (plus trochę amunicji). Drugą grwerą powinna być RPG z przynajmniej trzema pociskami - naprawdę warto zaoszczędzić. Powinieneś też posiadać jakieś medi-packi (można się obyć bez nich, choć będzie o wiele trudniej) - przydadzą się pod koniec. Tak przygotowany ruszaj zmierzyć się z ostatnim zadaniem.



Będąc jeszcze w tunelu (pozostań w nim tak długo jak to możliwe) zdejmij headshotem typa ze strzelbą (będzie szedł tyłem do Ciebie). Następnie zajmij się dwoma strażnikami po lewej, ściągnij też dwóch kolesi stojących na pomostach z prawej i lewej. Likwiduj kolejno pojawiających się żołnierzy. Uważaj, będą pruć z dużego kalibru (M249).
Przeładowując broń wycofaj się do tunelu poza zasięg strzału - zaoszczędzisz sporo cennej energii. Kiedy przeciwnicy przestaną się pojawiać, wejdź do pomieszczenia. Wyeliminuj dwóch gości z shotgunami (na schodach), po czym będąc cały czas w ruchu likwiduj pojawiających się wrogów. Polecam trzymać się strony wejścia i nie wdawać w krzyżowy ogień - w lokacji znajdziesz najwyżej trzy medi-packi (w zależności od poziomu trudności). Korzystaj z poustawianych na środku obiektów w celu pozbycia się większej ilości wrogów. Używaj granatów, gdy będziesz miał okazję (kilka warto zachować na później). Jeśli pasek energii spadnie, poszukaj apteczek zostawianych przez oponentów - health-packi będą Ci potrzebne potem. Po zlikwidowaniu pięciu żołnierzy w zbrojach ruszaj po schodkach na górę i, stojąc w rogu, wykańczaj nadciągających przeciwników. Gdy otworzą się bunkry w drugim końcu pomieszczenia (poznasz to po pojawieniu się na platformach gości z RPG), będziesz musiał zmienić taktykę. Twoim celem jest wysadzenie ich w powietrze. Zmień broń na RPG i poślij rakietę w bunkier. Powtórz operację trzy razy (cały czas strzelaj tylko w jeden). Uważaj przy okazji na pasek zdrowia (w razie problemów użyj health-packa) i żołnierzy z rakietnicami - można ich zabijać osobiście jednak nie polecam - pojawią się nowi. W razie braku pocisków do RPG możesz ratować się granatami, co naraza Cię jednak na zmasowany ostrzał i jest raczej mało skuteczne. Po zniszczeniu bunkrów skieruj się do nowo powstałego przejścia. Gratulacje, jedną z najbardziej frustrujących konsolowych strzelanin masz już za sobą!

OPIS PRZEJŚCIA

STAGE 1 DAWN OF NIGHTMARES

Droga do bossa, olbrzymiego samuraja, jest prosta. Nie zapomnij po drodze zebrać Medicine (pierwszy zaulek po prawej, rozbij dzbanek), choć nie będziesz tego specjalnie potrzebował w najbliższej walce. Olbrzym jest banalny do zaciukania - bądź po prostu w ciągłym ruchu, a jak huknie łapą, to zaraz doskocz i wypuść w nią serię ciosów.

STAGE 2 THE PALE DEMON

Startujesz od razu od zadymy - na zaciukanie czeka Daemon. Wszystkie jego ataki da się zablokować, a w dodatku po każdym zadanym ciosie ma on solidne opóźnienie i nie może blokować przez chwilę. Wykończenie go to tylko formalność.

STAGE 3 JUBEI HAS ARRIVED

Startujesz w swojej kwaterze - tutaj masz też pierwsze Enchanted Mirror, które pozwala zapisać grę, wzmocnić broń i zbroję, robi za sklep, a także pozwala spożytkować punkty za zdobyte poziomy doświadczenia na skille (z tego ostatniego ZAWSZE korzystaj, jak tylko zaliczysz kolejny level i masz owe punkty). Podejdź do drzwi i rozpocznij rozdział. Zbierz Grass leżące na ziemi oraz Medicine Lv 1 z dzbanka i podążaj za Minokichi. Po drodze znajdziesz Drunkard's Diary 1, a także Oni Med Lv 1 leżące na stoliku przy wejściu do następnego budynku. Zanim tam jednak przejdziesz, pójdź w lewo koło mostu i zbierz Invention Notes. W następnej lokacji znajdziesz w dzbanach Fangs oraz Medicine Lv 1, a na niższym poziomie - Medicine Lv 2, Drunkard's Diary oraz pierwszą skrzyneczkę z puzzlami zawierającą miecz Fire Dance. Wejdź po drabince najdalej po lewej stronie, a za rogiem znajdziesz Footsoldier's Chokar. Na placu z łucznikami znajdziesz Oni Med Lv 1, a w następnej lokacji - Plains Outpost Map. Podejdź do dziury w płocie, a po scence będziesz musiał załatwić Jubei. Prosta sprawa - stój i blokuj, kontratakując po każdej jej serii ciosów (ale nie po mocnym kopnięciu), a laska szybko padnie. Następnie startuj w miejsce, z którego przylatują fioletowa kule. Biegnij wzdłuż rzeczki (kolejne puzzle = Tigar Eye), wejdź po drabince i przygotuj się na pierwszy **TEST OF VALOR** - zaciukanie Axemana w przeciągu minuty. Wejdź po drabince na podwyższenie, zbierz Mushrooms, złaź na dół i zasuwaj na następne poddasze. Tam rozwiń drabinkę, rozprawsz się z Axemanem i otwórz bramę - masz drugi **TEST OF VALOR**. Wróć przez bramę, zabierz Power Jewel leżący na moście i zejdź na dół - najpierw drabinką po lewej stronie mostu, by obadać lewy-górny róg mapy (znajdziesz statuę z duszami do wyssania oraz puzzle dające broń Dojigiri), a następnie drabinką po prawej. Podejdź do bramy na samym końcu drogi, a dostaniesz trzeci **TEST OF VALOR** za zaliczenie którego na złoto dostaniesz miecz Kogarasu dla Jubei. Za rozwalonym murem po lewej znajdziesz Sweet Herb i save point. Pójdź ścieżką w prawo, obadaj błyskotkę na ziemi, a trafisz znów do centrum wioski. Zbierz z dzbanów Oni Med Lv 1 i Oni Jewel, wejdź na daszek i podnieś Ancient Key. Cofnij się i otwórz tym kluczem drzwi pośrodku planszy, rozprawsz się z przeciwnikami, zabierz Temple Gate Key R, którym otworzysz bramę przy rozwalonym murze. Za nią znajdziesz Medicine Lv 1 oraz kilka latarni, które musisz zapalić ciosami - jedna z nich się przesunie, dzięki czemu będziesz mógł wziąć Temple Gate Key L, który otworzy Ci ostatnie drzwi. Czas na bossa. Demon jest wielki i wytrzymały, ale bardzo prosty do pokonania - napieraj ile wlezie, blokując jedynie jego zamach nogą, zombiaki traktując jako źródło odnawiania energii i magii.

STAGE 4 ONATSU'S TEARS

Startujesz w Satta Pass jako Jubei. Za mostem znajdziesz Pawn Ring w skrzynce i Mountain Fortress Map leżące na ziemi. Natrafisz na drzwi, ale jeszcze nie znasz kodu (no dobra: 136). Znajdziesz tu Rare Antler, które w połączeniu z Warrior's Code pozwoli Ci stworzyć całkiem potężne bronie - znacznie lepsze niż te, które możesz zdobyć w najbliższym czasie), więc przebiegnij po pniu, za drugim mostem odbij w wąskie przejście i po kolejnym drzewku dostań się na łono fortecy. Na przywitanie zbierz Fangs. Sentry Diary 2 i Oni Med Lv 1, po czym wejdź po drabince a połączysz się z Soki i od razu



wystartujesz z kolejnym **TEST OF VALOR** - miecz Black Sword dla Soki w nagrodę za złoto. Obróć się i zbierz Acolyte's Ring ze skrzyni przy wozie, zabierz Sentry's Diary 1 spod bramy z lewej i odbij do zaułka po prawej.

Zanim wejdziesz na rusztowania, przejdź za róg - znajdziesz Power Jewel, a także będziesz mógł przecisnąć się Jubei przez dziurę w płocie. Wejdź po drabince, przebiegnij nad bramą i zbierz Castle Gate Key. Za pomocą zdobytego klucza otworzysz drzwi na dole - wejdź po drabinie, a znajdziesz katanę Black Blade dla Jubei oraz puzzle box zawierający Gem of Valor. Wróć na rusztowania. Przeciśnij się panną pod deskami, przełącz dźwignię i opuść drabinę, za rogiem znajdziesz puzzle box z Glacier Sword dla Soki. Wejdź Jubei po drabince, ustaw się przy drugiej dźwigni, a Sokim przełącz pierwszą. Przebiegnij Jubei w

prawo, opuść drabinkę i przełącz trzecią dźwignię znajdującą się za rogiem. Przełącz się na drugą postać i zejdź przy Jubei na dół po drabinie, by zabrać Lubricating Oil. Wróć teraz do uszkodzonej, drugiej dźwigni, a będziesz mógł ją przełączyć, by zdobyć Crow Feather. Wejdź po drabinie na dach, zabierz Secret Med Lv 1 i zejdź do drugiego budynku - po scence czeka Cię walka z Ohatsu. Banalna sprawa: zablokuj jej serię strzałów, podejdź, zablokuj kolejną serię, wypuść własne combo - i tak w kółko. Jedyne, na co musisz uważać, to ognisty pocisk - na szczęście Ohatsu dłużej go odpala, a sam atak sygnalizuje krzykiem. Możesz ją załatwić łatwo taką metodą - odpalaj szybko po sobie następujące rzeczy: 3 ciosy -> Oni Magic -> Critical -> 3 ciosy. Po walce leć na drugi budynek i po rusztowaniach idź do Jubei.

STAGE 5 THE RED DEMON

Podnieś leżące na ziemi S.Castle Grounds Map. Weź Red Pearl V z gęby statuy na końcu ścieżki, po czym wejdź do pomieszczenia po prawej na początku ścieżki i przejdź do następnej lokacji. Znajdziesz tutaj Pair Scarf, także statuę, w której podmienisz Red Pearl V na Blue Pearl II. Załatw strażników i zabierz z drugiej statuy Fox Gem (Ghost). W następnym pomieszczeniu znajdziesz Power Jewel leżący na wozie oraz Takuan's Diary 2. Wróć na główną drogę i tym razem wejdź w środkowe drzwi po lewej. Masz tam puzzle box zawierający dobrą broń Mikazuki dla Jubei, posążek z żółtymi duszami do wyssania oraz statuę - podmień Blue Pearl II na Red Pearl VI i zabierz Fox Gem (Earth) z drugiej statuy. Przejdź do pomieszczenia wyżej, rozwiąż puzzle box (dostaniesz Sergeant's Choker), zabierz Takuan's Diary 1, wróć na główną ulicę, wejdź ponownie w pierwsze drzwi po prawej, by zamienić Red Pearl VI na Red Pearl I i zabrać Fox Gem (Hell). Czeka Cię **TEST OF VALOR** (nagroda za złoto - Ice Rifle) oraz Medicine Lv.2 w lampionie w rogu. Wyjdź na ulicę, wejdź w najdalsze drzwi po lewej i podmień Red Pearl I na Red Pearl III i zabierz Fox Gem (Heaven). Goń z powrotem na ulicę i do pomieszczenia po lewej na początku ścieżki. Zabierz Secret Med Lv 1, wyssij dusze z posążka, podejdź do statuy i zamień Red Pearl III na

Blue Pearl IV. Zabierz Fox Gem (Titan), przejdź na ulicę, wejdź w najdalsze drzwi po prawej i wsiedź Blue Pearl IV w gębę statuy. Zabierz Fox Gem (Animal), wróć na ścieżkę, zrób save i wsiądź wszystkie 6 Fox Gems w bramę. Spotkasz Tenkaa Nankobo - walka jest trochę trudniejsza od poprzednich. Nie szarżuj - raczej stój, blokuj i czekaj na jego ataki. Nie używaj też magii, bo przyda Ci się za chwilę. Gdy robi serię kilku ciosów włócznią, blokuj i bądź na niego namierzony (trzymaj R1 i L1) – tak, by po pierwszych dwóch jego uderzeniach, gdy robi krótką przerwę w serii, przeskoczyć za jego plecy i wyładować własne combo. Jeżeli zaś przymierza się do zamrażającego ataku, to gdy krzyczy "Ice Storm", błyskawicznie go zaatakuj albo odskocz na bezpieczną odległość. Po tej walce jest jeszcze jeden boss - dziwaczny demon z ostrym odwłokiem. Aby się zbliżyć do niego, biegaj pod ścianami unikając jego strzałów (po każdej salwie przejdź pod drugą ścianę), wykorzystując zaułki przy każdych drzwiach. Gdy odwłok jest opuszczony na ziemi, wywalaj w niego ile tylko wlezie do momentu, aż zacznie się podnosić - jeżeli ruszy w Twoją stronę, to zmykaj pod najbliższe drzwi i na wszelki wypadek blokuj. Jeżeli zaś wbije odwłok w glebę, to uważaj na okręgi, jakie pojawią się na ziemi - musisz slalomem wyminąć wyładowania i znów napsuć mu krwi. Aha - jeżeli tylko nic nie grozi Tenkaiowi, to ustaw mu komendę "Pray", które zwiększa siłę Twoich ciosów. Walka nie jest trudna, ale wymaga cierpliwości.

INFO - PANEL

platforma: PS2
developer: Capcom
gatunek: przygodowa / bijatyka / RPG
liczba graczy: 1 (2)
czas gry: 20godz. (100 na 100%)
stopień trudności: średni
akcesoria: 310 kB
ocena w PSX EXTREME: 9- (Kali)
ocena średnia*: 81%

* na podstawie pięciu brytyjskich i sześciu internetowych (dane z www.gamerankings.com)

WIĘCEJ SIECZKI

Ponownie trzeba rozstrzygnąć odwieczny konflikt między Genma i Oni. Onimusha: Dawn of Dreams to zdecydowanie najdłuższa i najbardziej rozbudowana część serii. Poniższy materiał to nie tylko opis przejścia kolejnych rozdziałów, ale i wyciśnięte wszystkie soki (Soki?) z tego tytułu. Wszystkie secretsy, komplet broni, cały zestaw akcesoriów, lokalizacja wszystkich specjalnych zadań nazywanych tutaj "Test of Valor", a do tego różne porady. Mam nadzieję, że teraz już nikt nie będzie miał problemów z przejściem danego etapu, czy też odnalezienia wszelkich brakujących rzeczy. Powodzenia! □ [Kali]

ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS

STAGE 6 A CHILD'S REVENGE



Na początek skorzystaj z usług Minokichi i wróć od odwiedzonych już miejsc by porozmawiać ze zmarłym Tenkaiem. Najpierw Plains Town. Pierwszego trupka znajdziesz przy miejscu startu - cofnij się o jedną lokację (jest on na mostku), a zdobędziesz Oni Jewel. Drugiego masz na daszku przed bramą w lewym górnym rogu mapy (da Ci True Tiger Eye). Będziesz tutaj musiał skorzystac ze zdolnosci Jubei chodzenia po kładkach - przebiegnij po bramie i zbierz Secret Med. Lv 2, po czym zejdź z drugiej strony i przekrocz kolejną bramę. Tam Jubei wejdz po drabince, przebiegnij nad bramą i opuść drugą drabinkę. Wróć od bazy i teraz wraz z Tenkaiem skocz do Fortress At Suruga - na dachu budynku, na który dostaniesz się po rusztowaniach czeka na Ciebie **TEST OF VALOR** za zaliczenie ktorego na złoto dostaniesz Nage Ring. Mozesz wrocić do bazy i zawitać do Sawayama Castle Town. W pomieszczeniu w lewym górnym rogu masz **TEST OF VALOR** za zaliczenie ktorego na złoto dostaniesz włocznię Horn (tip - ustaw jedną postać na All-out Attack, a gdy tylko pojawia się na planszy Gacha z maczugą, od razu ładuj w niego atak magiczny+Issen, jeśli trzeba, korzystaj z przedmiotów odnawiających energię magiczną). Wróć od bazy i dopiero teraz rozpocznij nowy rozdział.

Pogadaj jako Tenkai z trupkiem na rozdrożu - dostaniesz Antidote. Nieco dalej odnajdziesz S Castle Dungeon Map. W następnej lokacji zabierz Oni Jewel - następnie przełączając postacie wykorzystaj płyty podnoszące kamienna posągi, by dostac się od puzzle box (świetny miecz na Soki - Cutting Wind, polecam od razu go namaxowac) i przejścia po prawej nie omieszkaj zabrać Power Jewel z latarenki wiszącej nad ostatnią "windą". W kolejnym pomieszczeniu ponownie musisz pobawić się w podnoszenie i opuszczanie posągow, by przejść dalej. Zagadaj też od trupka (da Ci Cave Door Key) a takze zabierz Medicine Lv 2. Rozwiń Tenkaiem drabinkę i zejdz na dół, by ustawić się na podnosniku, po czym drugim chłopkiem stan na płycie uruchamiającej podnośnik. Zagadaj do trupa, a dostaniesz laskę Yama. Po rozmowie z drugim trupkiem staniesz od walki z nowym przeciwnikiem - aby bestie stały się widzialne, musisz zacząć ściągać dusze (trzymaj „X"). Podnieś Copper Gear leżące na ziemi, po czym cofnij się na początkowe skrzyżowanie i odbij w prawo. Użyj Copper Gear na mechanizmie, który rozłoży mosty. W następnej planszy odbij od jaskini najbardziej po prawej, a znajdziesz tam Oni Med. Lv 2, a w dalszym korytarzu - Takuan'a Diary 3. Za ostatnimi drzwiami czeka na Ciebie walka z bossem - Roberto. Tutaj raczej nie licz na blok, bo jego pięści łatwo go przebiją. Zamiast tego bądz w ciągłym ruchu i jak gościu poleci z seną ciosów w powietrza - kontratakuj. Po walce czeka Cię jeszcze rozprawienie się z potężnym Sakonem Shima. Możesz od niego podejść tylko zza pleców, bo ma otoczkę odpychającą Cię i zabierającą energię. Na szczęście jest wolny, więc spokojnie go wymanewrujesz, puszczając swoje combosy. Staraj się rozkłapać go we dwójkę, gdy idzie na jedną postać, drugą zachodź od pleców - uderz i zmykaj.

Po scance podnies Medicine Lv 2 i Ohatsu przeskocz nad zaostrzonymi kołkami. Obejdz budynek dookoła, by otworzyć drzwi Sokiemu, zabierając po drodze Takuan's Diary 4 i Fossilized Bone. Wejdź do zamku zabierając Warrior's Code z przejścia i wejdź w drzwi po lewej. Wdrap się po drabince, przeskocz Ohatsu nad kołkami, zabierz 1F East Door Key i wracaj na dół, by wejść w drzwi na prawo od windy. W uroczo oświetlonym korytarzu znajdziesz Sawayama Castle Map, a na pierwszym piętrze puzzle box z Samurai Ring oraz linę (od przestrzelenia by opadła klapa). Możesz teraz wrócić od głownej sali i pójść wielkimi drzwiami na wprost. Za rozwiązanie puzzle box dostaniesz strzelbę Decadence, a za rogiem znajdziesz 1F Machine Lever, dzięki czemu będziesz mógł wreszcie uruchomić windę i puścić ją na pierwsze piętro (ustaw obie postacie przy obu dźwigniach). Leć więc na górę i przejdź po utworzonej właśnie kładce, zejdź po drabinie, zabierz 2F Central Door Key i otworz drzwi nad "kładką". Tam wysadź Ohatsu blokadę na drzwiach.

ISSEN - CRITICAL ATTACK



Niezwykle ważną rolę w całej sferze odgrywają ataki Issen - czyli Critical Attacks. W tej części sprawa Issenów została nieco rozbudowana, a i charakterystyka ciosów się nieco zmieniła. Tym razem nie jest wymagany już tak krytyczny timing trafienia ciosem, lecz z drugiej strony siła Issenów zmalała. Największym jednak uproszczeniem jest Chain Critical - jeżeli tylko trafisz Issenem, to nawet lekko w kwadrat (nie ma potrzeby wyczucia timingu) będziesz mógł to kontynuować, tzn. Twoja postać poleci z Issenem w kolejne postacie, jeżeli jest tylko w zasięgu (ich ilość zależy od poziomu skilla Critical Chain). A jak wykonywać Isseny? Jest kilka sposobów. Najmocniejszy Issen wykonasz naciskając „kwadrat" idealnie tuż przed momentem otrzymania wrogiego ciosu. Możesz też to połączyć z unikiem (musisz być zalockowany - R1), tudzież zamiast ciosu możesz krótko nacisnąć blok (L1), by sparować uderzenie - cios zostanie odbity, a Twój atak przejdzie w Issen. Jest to tzw. Deflect Critical. Niepozorny, choć bardzo przydatny, jest Issen po kopnięciu rozbijającym blok przeciwnika - jeżeli tylko zauważysz, że przeciwnik stanął i robi gardę, R1+kółko rozbije blok i pozwoli Ci na Issena. Ostatnim wreszcie, najlekszym, najłatwiejszym (wręcz banalnym) i z tego powodu najczęściej używanym jest ten, z którym leciasz po ataku magicznym (trójkąt), nie dziwi on jednak na wszystkich przeciwników. Jeżeli masz problem z wyczuciem timingu, kiedy powinieneś zrobić cios/parry/unik prowadzący w Issena, to przedmiot Time Gem Ci nieco pomoże.



a w następnym pomieszczeniu znajdziesz Vassal's Memo 1, 3F Machina Lever, a jak wejdziesz po drabince - Secret Med LV.2. Wróć do korytarza i wejdz po drabince w jego drugim końcu. Zabierz Vassal's Memo 2, wsadź wajchę w mechanizm, rozwiąż puzzle box (za rogiem - dostaniesz S General Ring). Przeskocz Ohatsu na drugą stronę, zabierz 3F Central Door Key, wyssij dusze z posążka i uruchom ponownie obie dźwignie. Otwórz dostępne drzwi, rozwiąż puzzle box (Magician's Ring), wysadz drzwi i stań do walki z Muneneri. Załatwisz go w bardzo prosty sposób blokuj, miej namierzonego gościa i jak tylko zacznie wolną serię ciosów, zrób sidestep po drugim zablokowanym ataku, wypuść własne combo mając na uwadze to, ze po ostatnim ciosie będziesz musiał zrobić błyskawiczny uskok przed jego naskokiem - i puszczasz kolejną serię itd. Po walce zabierz Medicine LV 3 i wejdz po drabince, a czeka Cię walka z paskudną Genma (ale będzie Ci pomagał Roberto). Wyrzucane przez nią zarodniki niszcz, jeżeli są pod ręką, a przede wszystkim rob doskok do maszkary, wypuść serię i jeżeli potwór będzie się szykował do zamaszystego ataku, cofnij się pod ścianę (uderzenie zmiata tez przeciwników). Jak zatruje powietrze - przeczekaj chwilkę i atakuj. Banał.

STAGE 7 TEMPLE OF BLOODSHED

Jak zwykle, zaczynamy od "ravisit", co by wykorzystać unikalna zdolności Roberto - siłę, dzięki której może przesuwać skrzynie, rozwalać metalowe drzwi i obsługiwac potężne dźwignie. Na początek lecimy z "Plains Highway" wraz z Jubei. Przełączając się na dziewczynę będziesz mogł przejść przez dziurę w ścianie obok drzwi - obajdź po drabince wszystko i otwórz drzwi z drugiej strony. Zamień teraz Jubei na Roberto i poprzesuwaj skrzynie lezące w suchym rzeki: pierwszą w lewo, drugą w prawo i trzecią w lewo. Zamień znów Roberto na Jubei i przedostań się do na trzeci budyynek, położony najbardziej na południu (prawa strona ekranu). Znajdziesz tam kładkę, która doprowadzi Cię do puzzle box z kataną Stone Cutter,



a następna kladka pozwoli Ci przejść dachami na kolejny budynek - wejdź do jego środka. Czeka Cię **TEST OF VALOR**, za zaliczenie którego na złoto dostaniesz Red Bell. Zamień Jubei na Roberto, przesuń skrzynię w dziurę pod drzwiami i przejdz dalej - w skrzyni znajdziesz Phoneix Necklace. Możesz wrócić do kryjówki i tym razem uderzyć do "Plains Town". Tam wykorzystaj Roberto, by w pomieszczeniu znajdującym się na samej górze mapy zepchnąć skrzynię w rów, zmienić kompana na Jubei i przejść przez dziurę w scianie, by dostać się do skrzynki z Pawo Ring. Wróć do kryjowki i uderzaj do Sawayama Dungeon z Jubei. Odbij w prawo na skrzyzowaniu i przejdz do okraglego pomieszczenia - Jubei będzie mogła przebiec po kładce po prawej i zabrać drugi Pair Scarf. Wróć i przebiegnij do samego końca, aż znajdziesz dziurę w ścianie przy dwóch mostkach, przez którą przecisniesz się Jubei - znajdziesz tam dwa Small Gold Nugget. Za pomieszczeniem z windami skorzystaj z Roberto by zepchnąć skrzynię i wejść po ostatniej drabince - znajdziesz Friendship Scarf. Czas wreszcie rozpocząć nowy rozdział - skorzystaj tylko z usług sklepu, bo jest nowa broń.
Zaraz po starcie zawróć i zabierz Oni Jewel ze stołu. Teraz mozesz pojść główną ulicą i jedyną drogą, zabierając po drodze Kyoto Area Map, Medicine Lv 3, Oni Med. Lv 2, a napotkasz **TEST OF VALOR**, zaliczenie którego na złoto da Ci Ice Sword. Rozwiąż jeszcze na moście puzzle box (Earth Blade dla Jubei), zabierz po drodze Gambler's Thimble ze straganu. Takuen's Diary 5 lezące beztrosko na ziemi, Powar Jewel z zaułka po prewej i True Tiger Eye sprzed bramy. Już na ścieżce znajdziesz Daigo Temple Map, Secret Med. Lv 1, Warrior's Ring w skrzyni pod jednym drzewem i Kiyomasa's Memo pod drugim. Jeszcze dalej znajdziesz Power Jewel pod kolejnym drzewem i **TEST OF VALOR** na polance (nagroda = Black Rifle). Na schodach leży Secret Med. Lv 2, a jak przedrzesz się przez ogniste kule - sena scenek i wreszcie walka z bossem. Podobnie jak ostatnio, unikaj frontalnego starcia - wykorzystaj powolność przeciwnika: by sadzic mu ciosy w plecy. Następnie dochodzi do walki Soki przestoczonego w Oni z generalami Genma - czysta formalność, bo jesteś niezniszczalny. Z Hideyoshi zas wszystko rozbija się o to, byś wykończył go jak najszybciej, zanim za duzo kul nie będzie latac po planszy - ataki goscia letko wyminąć.

STAGE 8 ONIMUSHA AWOKEN

Fani seri na pewno rozpoznają to miejsce. Zbierz Rare Mushrooms rozwiąż puzzle box (Charon's Bell w nagrodę) i skorzystaj z save pointa, by podładować skille. Na polance znajdziesz Medicine Lv 2. W zaułku na drugiej polance masz puzzle box z Oni Cutter dla Soki w nagrodę. Zaatakuj śpiące Don Gacha, a uruchomisz **TEST OF VALOR** z Ground Gloves dla Roberto w nagrodę. W zniszczonym budynku po lewej masz puzzle box skrywające Lance Ring, po prawej - Oni Jewel i Mt Hiei Map. Bonusowo za domkami są ukryte Friendship Scarf i posążek z duszami do wyssania. Na kamiennych schodach znajdziesz Mt Hiei Legend 1, a przy ruinach na ich szczycie - Rare Mushrooms i strzelbę Guardian. Przy starej bramie masz Fossilized Bone, a nieco dalej Mt Hiei Legend 2 pod drzewem i Secret Med. Lv 2 przy bramie. W środku zaś, po wstawce, przeniesiesz się do domku. Podnieś Oni Mansion Map. Zasada pokonywania kolejnych poziomów tego domu lezy w teleportowaniu się odpowiednim teleporcie. Na kazdym piętrze masz szafkę ze świeczkami - układ świeczek odwzorowuje układ pokojów, masz zaznaczoną własną pozycję (niebieska świeca) i właściwy teleport (czerwona świeca). Będziesz jednak musiał nieco pobawić się z kluczami, ale to nic skomplikowanego. Przed opuszczeniem danego poziomu upewnij się, ze byłeś w kazdym pomieszczeniu (miejsca odwiedzona są jasniejsze na mapie) i zebrałeś wszystkie bonusy. I tak na piarwszym piętrze możesz znaleźć Fangs i Medicine Lv 2, a właściwy teleport jest w pokoju w prawym-górnym rogu. Na drugim piętrze masz Oni Med. Lv 2 i Wolf Necklace, a właściwy teleport w pomieszczeniu w lewym-gornym rogu. Trzecie piętro = Ultra Med. Lv 2, puzzle box z Knight Ring i teleport w pokoju w lewym-gornym rogu. Czwarte piętro = Invention Notes, Warrior's Code i teleport w pokoju drugim od prawej na samej gorze. Piąte piętro = dwa x puzzle box = Blue Bell + Dragon of Peace (wazny przedmiot!), Medicine Lv 3 i teleport podobnie jak wcześniej, w drugim od prawej pomieszczeniu na samej gorze mapy. Wreszcie opuścisz tamto miejsce i staniesz do walki ze znanym z Onimusha 3 Gargantem. Blokuj i probuj sidestepować jego ataki, ale wiedz, że zanim się będziesz mógł do niego dobrać, będziesz musiał zniszczyć jego miecz. Kiedy oręż pęknie, idziesz z czym tylko fabryka dała: wykorzystując Issany na tę krotką chwilę, zanim przeciwnik odtworzy sobie miecz. Po walce zdobędziesz Oni Orb oraz zdolność do wykorzystywanie drugiego miecza i transformacji w Onimushę. Będziesz musiał teraz tym mieczem "wyleczyć" Ohatsu. Sprawa jest prosta - blokujesz, uskakując tylko przed strzałami, przy których kięka na kolanko (tudziez gdy robi „obkrętki" - po prostu odsuń się) i czekasz, aż ten wielki miecz na plecach się naładuje (zaświeci). Wtedy nemierzasz i trafiasz ją ktorymś z trzech ciosów (R2, tył+R2, przód+R2 - najlepiej ten ostatni). Jedyne, czego tutaj potrzeba, to cierpliwość.

STAGE 9 STORMING AZUCHI

Dochodzą Ci od teraz nowe możliwości - gdy nabijesz specjalny pasek OP przez wciśnięcie obu gałek wywołasz Oni Transformation jesteś przez chwilę niezniszczalny, automatycznie ściągasz dusze i masz większy power w łapie. Poza tym każdą postacią będziesz mógł wykonywać specjalne ataki z R2 (R2, przód+R2 i tył+R2). Chwilkę się ładują - np. u Sokiego zapalają się znaki na mieczu na plecach). Jednocześnie rozszerzą Ci się możliwe statystyki (skille), a także pojawi Ci się możliwość odwiedzania Dark Realm - ale wstrzymaj się z zaliczeniem tego do późniejszego etapu gry. W sklepie masz też nowe bronie, w tym bardzo wazny miecz Dragon Offer, który pozwala zdobywać 2 razy więcej doświadczenia (tylko nie zapomnij go namaxować). Wróć się na Mt. Hiei - czeka na Ciebie **TEST OF VALOR** przy bramie pod koniec planszy, za zaliczenie którego na złoto dostaniesz strzelbę Battle Rifle. Teraz mozesz rozpocząć rozdział.

Przed bramą po prawej masz A Castle Grounds Map, a po lewej skrzyneczkę z Power Jewel. Za bramą czeka Cię **TEST OF VALOR**, którego zaliczenie na złoto da Ci miecz Gleam (wykorzystaj dwie postacie - ustaw obie na Follow Up i gdy przeciwnik jest daleko, biegnij do niego strzelając Ohatsu, a z bliska atakuj Sokim). W prawym gómym rogu placu masz jeszcze puzzle box z Wolf Ring. Otwórz bramę Sokim, a znajdziesz Takuan's Diary 6. Podejdz do skarpy Onetsu podciągnij się linką, zabierz Secret Med. LV 2 lezące na ziemi i opusć drabinę. Otworz Soki kolejną bramę, wejdź po drabinie i zalicz kolejne **TEST OF VALOR** (nagroda za złoto: Flame Blade). Wskocz Ohatsu na kolejną skarpę, opuść następną drabinę, zabierz Oni Jewel i Sokim otwórz bramę, wchodząc do zamku.
Stań na czerwonej płycie i strzel Ohatsu w czerwony przełącznik. W środku stań Sokim na zielonej płycie, a Ohatsu przeskocz dwie rozpadliny i strzel w zielony przełącznik. Stań jedną postacią przy zakratowanych drzwiach, drugą przełącz wajchę w rogu i szybko pierwszą postacią przejdz przez drzwi. Wysadź Ohatsu drzwi w prawym-gómym rogu, ustaw przy barierkach



i przełącz się na Soki. Zbierz Oni Med. LV 3 przy lustrze do zapisywania gry, podnieś notatkę przy windzie i stań na czerwonej płycie - teraz Ohatsu będzie mogła ze swej pozycji strzelić w kolejny przełącznik. Przejdz przez drzwi, przy których jest Ohatsu. Na dachu zabierz Necklace of Peace oraz Azuchi Castle Map (oba są na lewym krańcu), ustaw Sokiego przy dźwigni na dole i przełącz się na Ohatsu. Babką wejdź na dach, wykorzystaj linkę, by dostać się do drabinki po prawej stronie - opusc ją i wróć na lewą stronę, ustawiając się przy zakratowanych drzwiach. Teraz Sokim pociągnij za wajchę, szybko przełącz się na Ohatsu i wejdź do środka. Sokim stań na żółtej płycie, a Ohatsu strzel z podwyższenia w przełącznik na końcu korytarza. Wymiń pułapki, zabierz Medicine LV 2 i uruchom mechanizm. Wróć na parter zamku i tym razem obadaj drzwi naprzeciwko, prowadzące na lewy dach (tez najpierw jedną postacią musisz pociągnąć za wajchę - jest naprzeciw drzwi). Tam w skrzynce w prawym-dolnym rogu znajdziesz Invention Notes, a następnie Ohatsu uzyj linki, by dostać się przed prawe gómne drzwi - opuść drabinkę i przygotuj się do pociągnięcia dźwigni, by Soki mógł wejść do środka. Tam powtórz akcję z sąsiedniego skrzydła, by uruchomić mechanizm. Wroć na dach, zejdź po drabince i wejdź w najbliższe drzwi. Po standardowej akcji rozmontowującej niebieską blokadę dostaniesz się do pomieszczenia, w którym znajdziesz Toyotomi Crest, skrzynię z Lucky Charm (przyda się do późniejszego zaliczania Phantom Realms) i puzzle box z mieczem Victory Gale. Wróć teraz do pomieszczenia z windą, wjedź na górę, wsadź Toyotomi Crest w bramę i po scence stań do walki z Mitsunan. Skutkuje tu podobna taktyka jak ostatnio, a gościa jest o tyle łatwiej załatwić, ze możesz się przełączać pomiędzy postaciami (gdy jedna blokuje jego ataki, druga napiera z boku / w plecy).

STAGE 10 THE

Na początek wróć d
zamku tam już w
kładkę po której ju
Obadaj tez prawe s
od windy. Znajdzies
puzzle box z miecz
górę. Na dachu wsa
Susano za złoto, a
jeszcze zakupy w s
Zabierz Ultra Med.
szafkach, po czym
Diary 7, Warrior's C
głównej sali i wejdź
zablokowane drzwi
przycisk w maszyn
wiodącą do windy
ków, których moze
Sokiego (ciosy z R
dostaniesz strzelbę
początek jest bana
miecze - by je odbi
czarem (czerwone
naklepać, zanim w
musisz szybko prz
zaś zniknie i stwo
rogu tak, byś wszy
które miecze ruszą

STAGE 11 LVI

Na początek oczy
Western Hospital.
cia, dzięki czemu
posążek z zasobe
skrzynię do przesi
był boss, **TEST O**
bazy i odwiedź te
może maszynene
przy maszyneri z
lewej. Przebiegnij
Tym z kolei podej
skrzynię. Zamień
niebieskim glutem
Mozesz wrócić do

Podnieś leżące n
by odsłonić drzwi
wysadź blokadę p
Ohatsu na Rober
zdobyć Floodgate
oba opuszczone
Waterway Door K
Na placu przesuń
odkryjesz wejście
rękawicami Brunh
w drugich - Gold
skieruj się do zar
Roberto przełącz
Exit Key. Zejdź p
przebiegnij koryta
metalowe drzwi.
Drive Med. LV 2
głównym wejście
Gem. Podnieś O
balkonu, po czyn
Zabierz Power J
Mitsunan's Diary
znany miecz En
Podnieś Roberto
VALOR (nagrod
na ziemi Copper
korytarzu po pra
znajdziesz ścież
miecz Masamun
obierna postacią
Roberto spuści
Roberto na Jube
zrzuconej przed
Jubei, podnieś k
przeciśnij się pr
uzyj zdobyczy r
wielki gumbas,
Med. Lv 2. Czek
jeżeli przy ostat

STAGE 12

Uzupełnij skille
(jest m in. kolej
Podnieś Sakau
notatkę leżącą
Roberto. Stań
Roberto metalo

STAGE 10 THE MAD DOCTOR

Na początek wróć do Azuchi Castle wraz z Jubei. Przebij się aż do środka zamku - tam już w pierwszym dużym pomieszczeniu znajdziesz małą kładkę, po której Jubei dostanie się do leżącego na ziemi Drive Med. LV 2. Obadaj też prawe skrzydło budynku - tam, gdzie były pułapki i mechanizm od windy. Znajdziesz tam kładkę dla Jubei, która doprowadzi Cię do puzzle box z mieczami Odenta. Wróć jeszcze do windy, by wjechać na górę. Na dachu wszak czeka na Ciebie **TEST OF VALOR** z Horn of Susano za złoto, a także Gem of Valor w skrzynce. Wróć do bazy, zrób jeszcze zakupy w sklepie i wystartuj rozdział.

Zabierz Ultra Med. LV 2 i Western Hospital Map leżące na przeciwległych szafkach, po czym wejdź do pokoju po prawej. Znajdziesz tam Takuan's Diary 7, Warrior's Code, Medicine LV 2 a także Power Room Key. Wróć do głównej sali i wejdź w drzwi po lewej - znajdziesz tam Power Jewel, a zablokowane drzwi otworzy Ci znaleziony przed chwilą klucz. Wciśnij przycisk w maszynerii i wróć do głównej sali, by wajchą otworzyć bramę wiodącą do windy. Na dole znajdziesz Hospital Register oraz przeciwników, których możesz zabić tylko poprzez użycie Sword of Purification Sokiego (ciosy z R2) - za zaliczenie tego **TEST OF VALOR** na złoto dostaniesz strzelbę Meteor Shower. Czas na walkę z Luisem Frois. Na początek jest banalnie, później gościu zniknie. Musisz trafiać w lecące miecze, by je odbić i odkryć położenie przeciwnika. Jeżeli złapie Cię czarem (czerwone koło ze wskazówkami), musisz jak najszybciej mu naklepać, zanim wybuchniesz - jeżeli się przeniesie na drugie piętro, musisz szybko przełączyć na drugą postać i sadzić mu po pysku. Jeżeli zaś zniknie i stworzy kilka kompletów lewitujących mieczy, ustaw się w rogu tak, byś wszystkie widział i trzymaj blok, dopóki nie będzie jasne, które miecze ruszą w Twoją stronę. Prosta sprawa.

STAGE 11 DARK CASTLE

Na początek oczywiście revisit - odwiedzimy w towarzystwie Roberto Western Hospital. W głównym pokoju masz dwie skrzynie do przesunięcia, dzięki czemu zdobędziesz Oni Jewel, strzelbę Black Inferno oraz posążek z zasobem czerwonych dusz. W podziemiach masz kolejną skrzynię do przesunięcia (i Light Gloves za nią), a w pomieszczeniu, gdzie był boss, **TEST OF VALOR** z nagrodą w postaci Enma Gloves. Wróć do bazy i odwiedź teraz Azuchi Castle. Przebij się do zamku - pamiętasz może maszynerię uruchamiającą windę? Tym razem wykorzystaj Jubei, by przy maszynerii z lewego skrzydła przejść pod kłodami i otworzyć drzwi po lewej. Przebiegnij pod ścianą omijając dziurę i odblokuj drzwi Sokiemu. Tym z kolei podejdź do lustra, zamień Jubei na Roberto i zepchnij skrzynię. Zamień Roberto na Ohatsu i laską wysadź drzwi zablokowane niebieskim glutem - dzięki temu dostaniesz się na daszek z Oni of Peace. Możesz wrócić do kryjówki, zrobić zakupy w sklepie i rozpocząć rozdział.

Podnieś leżące na ziemi Medicine LV 2, przesuń leżącą na ziemi skrzynię, by odsłonić drzwi. Przełącz Roberto na Ohatsu, przejdź przez drzwi i wysadź blokadę przy drugich drzwiach - znajdziesz tam Antler. Zamień Ohatsu na Roberto i przejdź na kładki. Przełącz nim obie dźwignie, by zdobyć Floodgate Lever, której użyj na dźwigni między śluzami. Zejdź w opuszczone koryta rzek, podnieś mosty, by zdobyć Drive Jewel i Waterway Door Key - kluczem otworzysz drzwi w prawym górnym rogu. Na placu przesuń Roberto obie kamienne posągi z pochodniami, a odkryjesz wejścia do podziemi - w jednych znajdziesz puzzle box z rękawicami Brunhilde, która podwajają ilość zdobytego doświadczenia, a w drugich Gold Nugget i puzzle box z Embossed Mallet. Wróć na ziemię i udaj się do zamku. Przejdź przez środkowe drzwi i po drabince do góry - Roberto przełącz wajchę, dzięki czemu będziesz mógł zabrać Emergency Exit Key. Zejdź po drabinie, zdobytym kluczem otwórz najbliższe drzwi, przebiegnij korytarz i wejdź po następnej drabinie. Tam rozwal Roberto metalowe drzwi, wejdź po kolejnej drabince i opuść kratę, odsłaniając Drive Med. LV 2. Rozwal kolejne metalowe drzwi po lewej i wkrocz głównym wejściem - masz **TEST OF VALOR**, nagrodą za złoto jest Time Gem. Podnieś Oni Jewel, wejdź po drabinie, zabierz Mitsunari's Diary 1 z balkonu, po czym przez obrócone, ukryte przejście zejdź do skrytki. Zabierz Power Jewel i zejdź po drabinie. Omiń ogniste kule, zabierając Mitsunari's Diary 2, zejdź niżej, rozwiąż puzzle box (wspaniały, dobrze znany miecz Enryu dla Soki) i po drabince zapuść się w podziemia. Podnieś Roberto's Pendant, przejdź na korytarz i zalicz kolejny **TEST OF VALOR** (nagroda za złoto = miecz Sky Sword dla Soki). Podnieś leżące na ziemi Copper Gear A, które wsadź w urządzenie znajdujące się w korytarzu po prawej stronie - opuścisz dzięki temu most. Za nim znajdziesz ścieżkę, która doprowadzi Cię do puzzle box zawierającego miecz Masamune, a także przejścia pod znanym mostkiem. Wejdź dwiema postaciami na małe podwyższenie przy skrzyni i teraz niechaj Roberto spuści tę skrzynię na dół. Przejdź najpierw do lustra, by zamienić Roberto na Jubei, po czym cofnij się obiema postaciami, by przejść po tej zepchniętej przed chwilą skrzyni. Opuść kolumnę na dół, ustaw na niej Jubei, podnieś kolumnę do góry i jako Jubei zabierz Drive Jewel oraz przeciśnij się przez szczelinę, by posiąść Copper Gear B. Wróć do lustra i wsadź zębatkę do pobliskim mechanizmie przy mostku. Wyjście blokuje ...gumbes, banalny do zaciukania. Na powierzchni zabierz Secret ... LV 2. Czeka Cię powtórka ze znanym bossem - banał (szczególnie, jeśli przy ostatnim lustrze wziąłeś Ohatsu do drużyny).

STAGE 12 MITSUNARI'S TRAP

... skille i wykup w sklepie wszelkie rzeczy, jakich jeszcze nie masz (m.in. kolejny legendarny miecz Raizan), po czym rozpocznij rozdział. ... Sakai Facility Map, a w pomieszczeniu z monitorami zgarnij ... leżącą na ziemi i przejdź do ośmiokątnego pomieszczenia wraz z ... Stań na windzie i wciśnij przycisk w ścianie, po czym rozwal ... metalowe drzwi. Rozwal pierwszy generator, zabierz Magician's Ring (skrzynka za rurami), po czym wejdź do góry po drabince - znajdziesz tam puzzle box z Phoenix Ring. Wróć na windę, przekręć Roberto wajchę i wejdź w nowe drzwi. Wejdź po drabince, zabierz Warrior's Code leżące w lewym zaułku oraz Green Crest w zaułku prawym, po czym wróć na windę i ponownie przesuń wajchę, by przejść do następnego pomieszczenia. Zabierz Takuan's Diary 8, zniszcz kolejny generator, rozwiąż puzzle box znajdujący się za nim (nagroda: rękawice Class Zero Gloves). Wpakuj Green Crest w bramę, zabierz Purple Crest znajdujące się za nią, po czym wracaj na windę (po drodze wskocz po drabince do góry i zabierz Medicine LV 3 leżące w skrzyni za pobliskimi drzwiami). Pociągnij za dźwignię i wciśnij czerwony przycisk na ścianie, by zjechać w dół. Wejdź w zielone drzwi po lewej, rozwiń drabinkę na dół i zmień Roberto na Ohatsu. Przeskocz Ohatsu na drugą stronę i rozwiń drugą drabinkę, po czym zejdź po niej i wejdź dwiema kolejnymi drabinami do góry; po przeskoczeniu Ohatsu kładki i zabraniu Invention Notes wracaj na sam dół. Wejdź po drabinie na północnym końcu tego pomieszczenia (przeciwna strona niż lustro do zmieniania postaci), zniszcz kolejny generator, rozwiąż puzzle box ukryte za nim (nagroda = strzelba Crag), po czym wracaj na dół - zamień przy lustrze Ohatsu na Roberto i wejdź w sąsiadujące z nim drzwi. Dwa razy drabiną do góry, opróżnij czerwoną statuę z dusz, wróć na sam dół i otwórz Roberto jedyne metalowe drzwi (są na drugim końcu pomieszczenia), by wejść do centralnej komnaty. Ustaw obie postacie na windzie, wciśnij przycisk na ścianie, a gdy winda wjedzie do góry, przekręć jeszcze wajchę, by ją obrócić. Przejdź przez metalowe drzwi, zejdź na dół, podnieś Power Jewel i wpakuj Purple Crest w drzwi - za nimi znajdziesz Control Door Key. Wracaj na windę, pociągnij za wajchę, wciśnij przycisk na ścianie, przejdź przez zielone drzwi i następnie metalowe na końcu pomieszczenia. Użyj klucza na niebieskich drzwiach, wejdź po drabinie, zniszcz ostatni generator, zabierając od razu Friendship Scarf ze skrzynki schowanej za nim. Możesz teraz wrócić do pomieszczenia z komputerami (czerwone drzwi z komnaty głównej).

Zamień Roberto na Ohatsu, otwórz drzwi do windy, a zaraz będzie czekał Cię **TEST OF VALOR**, za zaliczenie którego na złoto dostaniesz rękawica Ortlinde. Przeskocz Ohatsu po rurkach, by zabrać Antler, Drive Med. LV 3 oraz w ramach potrzeb żółte dusze z posążka (jeżeli potrzebujesz ich dla Soki, to ustaw mu "Absorb" - krzyżak w lewo, po czym stań Ohatsu przy posążku i tylko klepnij „X"). Wejdź w drzwi w wąskim korytarzu i przejdź do laboratorium. Przejdź przez pierwszą salę, zabierz Drive Jewel z drugiej, Gem of Bravery i Blessed Oni Eye z trzeciej. Zanim zaczniesz schodzić po schodach, obróć się i podnieś Oni Jewel, na samych schodach znajdziesz Medicine LV 2. W końcu czas na bossa - i to nie tak łatwego, jak dotychczas. Kluczem do zwycięstwa jest przykładanie uwagi do dziwnych energii, jakie Mitsunari rozsiewa po planszy - staraj się jak najwięcej z tego absorbować (ściągasz jak dusze, gdy tylko blisko staniesz), bo nie dość, że może on je wykorzystywać przy atakach, to w dodatku kontakt z nimi Cię zatruwa. Ponad wszystko zaś blokuj jego standardowe ataki, bo mogą Cię ogłuszyć - na szczęście są one sygnalizowane. Jeżeli masz naładowany pasek pozwalający zmienić się w Ohimushę, to będzie krótka piłka - inaczej raczej będziesz musiał przełączać się pomiędzy postaciami, chociażby w celu odciągnięcia uwagi.

TWORZENIE RÓŻNYCH RZECZY

Pomiędzy rozdziałami masz zawsze okazję pogadać z postaciami, a także skorzystać z opcji "Combine", by połączyć zdobyte składniki tworząc różne medykamenty, akcesoria i bronie. Poniżej znajduje się lista dostępnych kombinacji:

Grass + Grass = Medicine LV 1
Grass + Wildflower = Medicine LV 1
Grass + Sweet Herb = Medicine LV 2
Grass + Rare Mushrooms = Secret Med LV 2
Grass + Red Mushrooms = Secret Med LV 1
Grass + Mushrooms = Secret Med LV 1
Grass + Lizard = S.Drive Med LV 1
Grass+ Salamander = S Drive Med LV 1
Grass + Rare Salamander = S.Drive Med LV 2
Wildflower + Wildflower = Medicine LV 2
Wildflower + Sweet Herb = Medicine LV 2
Wildflower + Rare Mushrooms = Secret Med LV 2
Wildflower + Red Mushrooms = Secret Med LV 2
Wildflower + Mushrooms = Secret Med LV 1
Wildflower + Lizard = S.Drive Med LV 1
Wildflower + Salamander = S.Drive Med LV 2
Wildflower + Rare Salamander = S.Drive Med LV 2
Sweet Herb + Sweet Herb = Medicina LV 3
Sweet Herb + Rare Mushrooms = Secret Med LV 2
Sweet Herb + Red Mushrooms = Secret Med LV 2
Sweet Herb + Mushrooms = Secret Med LV 2
Sweet Herb + Lizard = S.Drive Med LV 2
Sweet Herb + Salamander = S.Drive Med LV 2
Sweet Herb + Rare Salamander = S.Drive Med LV 3
Rare Mushrooms + Rare Mushrooms = Oni Med LV 3
Rare Mushrooms + Red Mushrooms = Oni Med LV 2
Rare Mushrooms + Mushrooms = Oni Med LV 2
Rare Mushrooms + Lizard = Secret Oni Med LV 2
Rare Mushrooms + Salamander = Secret Oni Med LV 2
Rare Mushrooms + Rare Salamander = Secret Oni Med LV 3
Red Mushrooms + Red Mushrooms = Oni Med LV 2
Red Mushrooms + Mushrooms = Oni Med LV 1
Red Mushrooms + Lizard = Secret Oni Med LV 1
Red Mushrooms + Salamander = Secret Oni Med LV 2
Red Mushrooms + Rare Salamander = Secret Oni Med LV 2
Mushrooms + Mushrooms = Oni Med LV 1
Mushrooms + Lizard = Secret Oni Med LV 1
Mushrooms + Salamander = Secret Oni Med LV 1
Mushrooms + Rare Salamander = Secret Oni Med LV 2
Lizard + Lizard = Drive Med LV 1
Lizard + Salamander = Drive Med LV 1
Lizard + Rare Salamander = Drive Med LV 2
Salamander + Salamander = Drive Med LV 2
Salamander + Rare Salamander = Drive Med LV 2
Rare Salamander + Rare Salamander = Drive Med LV 3
Yellow Ore + Yellow Ore = Power Jewel
Yellow Ore + Blue Ore = Drive Jewel
Blue Ore + Blue Ore = Oni Jewel
Blue Ore + Invention Notes = Azure Ring
Yellow Ore + Invention Notes = Crimson Ring
Warrior's Code + Invention Notes = Merchant Stone

TYLKO JUBEI:

Warrior's Code + Fangs = Earth Blade
Warrior's Code + Fossilized Bone = Flame Blade
Warrior's Code + Antler = Juzumaru
Warrior's Code + Rare Antler = Phoenix Claw
Warrior's Code + Rare Shell = Muramasa
Invention Notes + Fangs = Samurai's Ring
Invention Notes + Fossilized Bone = S. General Ring
Invention Notes + Antler = Embossed Mallet
Invention Notes + Rare Antler = Blue Bell
Invention Notes + Rare Shell = Rosary of Magic

TYLKO OHATSU:

Warrior's Code + Fangs = Red Pyre
Warrior's Code + Fossilized Bone = Flame Rifle
Warrior's Code + Antler = Aurora
Warrior's Code + Rare Antler = Ice Break
Warrior's Code + Rare Shell = Divine Spark
Invention Notes + Fangs = Samurai's Choker
Invention Notes + Fossilized Bone = Pair Scarf
Invention Notes + Antler = Friendship Scarf
Invention Notes + Rare Antler = Red Bell
Invention Notes + Rare Shell = Rosary of Heart

TYLKO ROBERTO:

Warrior's Code + Fangs = Schwertleite
Warrior's Code + Fossilized Bone = Redemption
Warrior's Code + Antler = Helmwige
Warrior's Code + Rare Antler = Spina Tinglers
Warrior's Code + Rare Shell = Gabriel's Gauntlets

Invention Notes + Fangs = Samurai's Ring
Invention Notes + Fossilized Bone = Knight Ring
Invention Notes + Antler = Gem of Bravery
Invention Notes + Rare Antler = Yellow Bell
Invention Notes + Rare Shell = Rosary of Health

TYLKO TENKAI:

Warrior's Code + Fangs = Isana
Warrior's Code + Fossilized Bone = Indra
Warrior's Code + Antler = Brahma
Warrior's Code + Rare Antler = Monument
Warrior's Code + Rare Shell = Gozanze
Invention Notes + Fangs = Samurai's Choker
Invention Notes + Fossilized Bone = Lancer Ring
Invention Notes + Antler = Magician's Ring
Invention Notes + Rare Antler = Purple bell
Invention Notes + Rare Shell = Tao Master's Ring

DARK REALM

Szlandarowe strakcje serii, swoisty survival w postaci demonicznego wymiaru Phantom Realm, jest oczywiście dostępny w Dawn of Dreams. Można do niego przystępować od pewnego momentu w grze, wybierając opcję "Dark Realm" w trakcie rozmowy z Minokichi.



Sugeruję jednak, aby zaliczenie Dark Realm zostawić na sam koniec gry, kiedy postacie są już solidnie podpakowane, mają dostęp do naprawdę wyśmienitych broni i ekwipunku, bo sprawa naprawdę nie jest prosta. Praktycznie obowiązkową sprawą jest posiadanie 3 przedmiotów: Rosary of Health, Rosary of Magic i Rosary of Hearth (a najlepiej Rosary of Spirit, który jest połączeniem trzech powyższych; jest to nagroda dla Soki za ukończenie 90 poziomu PR). Możesz je stworzyć, tudzież kupić w sklepie przed ostatnim rozdziałem. Jak zaczniesz PR, to po zaliczeniu każdego poziomu możesz wybrać, czy chcesz iść dalej, czy wracać do kryjówki - nie ma żadnego zapisywania stanu gry. Jeśli zginiesz, tracisz wszystko, co do tej pory zdobyłeś, a PR trzeba zaczynać zawsze od samego początku. A po co konkretnie atakujesz PR? Ano po kasę, doświadczenie, czerwone duszę i przedmioty. Każda z postaci ma tu po 2 wyśmienite bronie (50. i 100. poziom), a ponadto to właśnie tutaj zdobywasz brakujące elementy talizmanów Oni i Dragon (Oni of War, Oni of Joy, Dragon of War i Dragon of Joy to nagrody za ukończenie 90-tego poziomu PR przez Jubei, Ohatsu, Roberto i Tenkaia). Na koniec jeszcze jedna uwaga. Dbaj o to, żebyś miał ZAWSZE nabity choć do połowy okrągły pasek, który pozwala Ci się zamienić w Onimushę - to ewentualna deska ratunku w przypadku zginięcia. Na ostatni, setny poziom miej przy sobie dużo medykamentów, w tym i tych odnawiających OP, bo czeka Cię tu pewna niezwykle groźna niespodzianka. Tak się akurat ironicznie składa, że naprawdę zdarzyło mi się raz zginąć właśnie na ostatnim poziomie - podobnej frustracji nie dostarczyła mi żadna gra w tym wieku. I żeby Ci tego oszczędzić, ostrzegam: rozpocznij ten poziom mając nabity cały okrągły pasek, pozwalający zmienić się w demona, a ponadto też miej gwarancję, że będziesz mógł się zamienić w niego przynajmniej jeszcze raz.

STAGE 13 WILD KOATRIKE

Na początek wróć do Sakai Facility i skieruj się do laboratoriów w podziemiach - w trzeciej sali czeka na Ciebie **TEST OF VALOR** za zaliczenie którego na złoto dostaniesz Gem of Will (tip bazuj na magii i Essenach - uderz magią w ninja, pociągnij chainem, daj wstać przeciwnikowi, by stworzył kolejnych ninja i jedziesz od nowa. W razie problemów wróć tu pod koniec gry) Zrób więc zakupy i rozpocznij nowy rozdział

Zbierz Ultra Med LV 1 z łodki i Town of Sakai Map z beczki po czym przejdź przez bramę - czeka Cię **TEST OF VALOR**, za zaliczenie którego na złoto dostaniesz strzelbę Orochi Przed opuszczeniem tej lokacji zabierz Contentment Charm schowane w zaułku Zabierz Oni Jewel z łódki i leć dalej nie zapominając rozwiązać puzzle box umieszczonego w zaułku za ostatnim domkiem (nagroda strzelba Twilight) Zanim opuścisz następną lokację zajdź najpierw do domku po schodkach - znajdziesz tam Historical Document oraz puzzle box z G. General Ring

W następnej lokacji zabierz Medicine LV 2 i obskocz domki - znajdziesz tutaj Official's Diary 1, Port of Sakai Map Rare Antler, Lubricating Oil By dostać się do dwóch budynków będziesz musiał skorzystać z pomocy Roberto i Ohatsu Zwróć też uwagę na ilość zwierzątek na obrazkach - 6 motylków 3 niedźwiadki, 1 wieloryb Zgodnie ze znalezioną instrukcją kod otwierający bramę do portu to liczby zwierzątek na obrazkach ustawione od największej do najmniejszej, czyli 6, 3, 1

Ustaw obie postacie przy wajchach, by opuścić most Wejdź do domku po prawej za mostem, a znajdziesz tam instrukcję rozpracowania następnego zamku i statuę z czerwonymi duszami Rozwiąż jeszcze puzzle box (katana Ice Blade) przy lustrze i przejdź do lokacji z 6 magazynami Zabierz tylko Power Jewel z beczki i zacznij odwiedzać magazyny by sprawdzić ile zwierząt jest na obrazku w każdym z nich (drogę do dwóch ostatnich otworzy Ci Ohatsu i Roberto), a także zwinąć Drive Jewel Invention Notes i Official's Diary 2 Sprawa wygląda tak ponumeruj magazyny od lewej do prawej liczbami od 1 do 6 (ostatni - najdalszy jest przy bramie z kodem) Sprawdź, ile zwierząt jest w kazdym magazynie na obrazku - dzięki temu dostaniesz 6 par liczb (numer magazynu - ilość zwierząt) Biorąc pod uwagę liczbę zwierząt na obrazkach (druga liczba) uporządkuj te pary od najmniejszej do największej. Pierwsze trzy pierwsze liczby (oznaczające numery magazynów) to będzie Twój kod

Jeżeli masz takie pary - 1-4, 2-3, 3-6, 4-2, 5-5, 6-1, to będzie to tak porządkujemy pary patrząc na liczbę zwierzątek ustawiając od najmniejszej do największej - 6-1 4-2, 2-3, 1-4, 5-5, 3-6 Pierwsze trzy pierwsze cyfry dają kod, czyli 6 4,2
UWAGA mogą Ci się trafić inne pary liczb!

W dokach skorzystaj z Ohatsu. by przeskoczyć z molo po pięcie i otworzyć bramę z drugiej strony od razu zamień laskę na Robetro i zabierz spod bramy Medicine LV 3 i Rosary of Health z puzzle box Zaraz za bramą masz domek, którego drzwi rozwalisz Roberto a w środku znajdziesz Dock Key Otworzysz nim bramę na plac, na którym czeka Cię walka z dobrym znajomym - Sakon Shima. Walka jest dość podobne do wcześniejszego spotkania. aczkolwiek tym razem masz nieco mniej miejsca na manewry, a poza tym możesz wykorzystać swój Sword of Purification (ten na plecach), który okazuje się bardzo pomocny dzięki „przód+R2" o całkiem miłym zasięgu, a w dodatku rozmontowuje tarczę przeciwnika Musisz tu przede wszystkim uważać na to by nie wyłapać jego ognistym ciosem z wyskoku, bo kasuje masę energii Na szczęście jest łatwy do ominięcia, bo długo się wykonuje Dodatkowo wykorzystaj też to, że co jakiś czas gościu automatycznie zostaje na chwilę zamroczony, a nie powinno być większych problemów

STAGE 14 KOMOSARRIAL

Powraca Tenkai! Wraz z nim jego umiejętności Art of Purification, z których ciekawostką jest „przód+R2" (na chwilę przeciąga wroga na Twoją stronę) Doładuj mu skille zrób zakupy w sklepie i startuj z nowym rozdziałem

Zabierz Brotherly Scarf ze skrzyni po prawej, Abandoned Village Map od trupka przy domku i przejdź dalej - czeka Cię **TEST OF VALOR** za zaliczenie którego na złoto dostaniesz katanę Sky Blade (tip chain zaliczony jest, gdy trafisz drugiego przeciwnika - nie ma sensu dalej go przedłużać). Zabierz Power Jewel leżące pod drzewkiem i leć dalej by rozprawić się z zombiakami na uroczej polance i rozwiązać puzzle box, za który dostaniesz włócznię Earth Lord Na następnej planszy masz kolejny **TEST OF VALOR**, za zaliczenie którego na złoto dostaniesz miecz Star Killer Zabierz Secret Med LV 3, przebiegnij przez jaskinię i stań do pojedynku z bossem Utłucz zombiaki i dawaj na Yodo Ponownie będziesz musiał najpierw zasysać rozsiewaną przez nią energię, omijając jej ataki i borykając się z ninjasami Dopiero jak wchłoniesz całą wypuszczoną przez nią energię będziesz mógł wyjechać w przeciwniczkę z atakami Jeżeli w tym momencie niedaleko niej stoi ninja pojedź w niego z atakiem magicznym i pociągnij chain critical w szmatę Uważaj na jej combo - początek możesz zablokować, ale przed ostatnim ciosem (kopnięcie obiema nogami) musisz zrobić uskok bo inaczej zostaniesz zwalony z nog - a tak wyjdziesz jej ładnie na plecy Ponownie w tej walce świetnie sprawdza się szybkie przełączanie postaci - jedną wyprowadzesz z dwa, trzy ataki, zamienisz się na drugiego chłopka i lecisz w plecy szmaty, ktora rzuciła się właśnie na kompana

STAGE 15 SHIMABARA ASSAULT

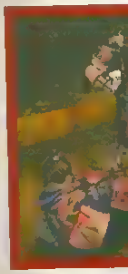
Zacznij od wizyty w Abandoned Village - na końcu planszy tam gdzie walczyłeś z bossem, czeka Cię **TEST OF VALOR** z nagrodą za złoto w postaci włóczni Ice Lord Zrób zakupy w sklepie i rozpocznij rozdział

W początkowej komnacie znajdziesz dwie Medicine LV 1 i Secret Med LV 2 Gdy dojdziesz do bramy uruchomi się **TEST OF VALOR**, za zaliczenie którego na złoto dostaniesz rękawice Raphael's Gauntlet Za bramą po prawej znajdziesz Bishop Ring, a przed następną bramą - Rook Ring Z sali komputerowej zabierz Shimabara Facility Map i Mitsunan's Diary 3 i goń dalej, zabierając z ziemi notatkę Deja vu? Nic to - przejdź przez zielone drzwi po prawej Wejdź w drzwi obok lustra, podnieś notatkę i Commander Ring po czym wróć, rozwiń drabinkę, zamień kompana na Ohatsu którą przeskoczysz na drugą stronę i rozwiniesz drugą drabinkę Zamień postać na Roberto ktorym otworzysz metalowe drzwi po drugiej stronie Wejdź w niebieskie drzwi po prawej, zabierz Red Crest oraz 1F Electric Plug wróć do głównego pomieszczenia i otwórz żółte drzwi Roberto Zamień postać na Tenkaia, wsadz Red Crest w środkowe drzwi na dole, a znajdziesz za nimi trupka, od którego Tenkai dostanie Blue Crest. Wróć i wsadź w drzwi po lewej od lustra, by włożyć 1F Electric Plug w maszynę. Zamień postać na Ohatsu wróć do głownego pomieszczenia, wciśnij przycisk, by wjechać windą do góry i wejdź w drzwi Wejdź po drabinie przeskocz Ohatsu na urwanym chodnikiem a znajdziesz puzzle box skrywający strzelbę Moon Gaze Przeskocz z powrotem otwórz drzwi zabierz S Drive Med LV 2 z pokoju obok i zejdź po drabinie Podnieś kolejną notetkę, zniszcz pierwszy generator i zabierz Brotherly Scarf schowany za nim Wróć na windę, dwukrotnie pociągnij za dźwignię i wejdź do nowego pomieszczenia Zniszcz drugi generator zejdź po drabinie, wyssij dusze z czerwonego posążka zabierz 2F Electric Plug odblokuj znajdujące się przy maszynie drzwi po czym wróć na windę Pociągnij dwukrotnie za wajchę, przejdź przez drzwi, wejdź po drabinie i przejdź do następnej komnaty Tam zejdź po drabinie i wsadz 2F Electric Plug w maszynę po czym wroć na windę. pociągnij trzy razy za wajchę i wciśnij przycisk, by zjechać na dół Wejdz w zielone drzwi. by przy lustrze zamienić postać na Roberto - teraz możesz wrócić na windę, wjechać do góry, pociągnąć za dźwignię dwa razy i otworzyć zablokowane drzwi Masz tam trzeci generator do zniszczenia, a za nim puzzle box z Fudo Horn. Wejdź po drabince i przebiegnij się chodnikiem do końca, by zabrać Drive Jewel a następnie wroć i zamień przy lustrze postać na Tenkaia i zejdź w dół kolejną drabiną Wsadź Blue Crest w drzwi a za nimi znajdziesz trupka, który da Tenkaiowi Backup Power Key Wroc i zamień kompana na Roberta po czym wejdz na windę, pociągnij dwukrotnie a dźwignię i wciśnij przycisk by zjechać na dół Niech Roberto rozwali żółte drzwi po lewej Zamień postac na Jubei i zdobytym kluczem otworz drzwi po drugiej stronie tego pomieszczenia (obok tych, którymi tu przed chwilą wszedłeś) Wejdz po drabinie, przejdz Jubei przez dziurę w ścianie zniszcz ostatni generator i rozwiąż puzzle box znajdujący się za nim a dostaniesz War Charm Wróć, zejdź po drabinie, przejdz przez drzwi przy maszynie wyjdź do pomieszczenia z windą i wejdź w czerwone drzwi Wróć do sali z komputerami i wejdź w odblokowane juz drzwi po lewej Czeka Cię tu **TEST OF VALOR**, ktorego zaliczenie na złoto zaowocuje zdobyciem katany Wolf Fang Zabierz świetny miecz Hebaken ze skrzynki i skręć w lewo W rozległej sali z drzewami znajdziesz Power Jewel i Oni Jewel w dwóch skrzyniach w rogach pomieszczenia W następnej sali masz trzy Antidote i Warrior's Code W trzeciej sali znajdziesz Rare Antler (w rogu) i Luis Frois' Diary (na mostku przy wyjściu) Zejdź po schodach na dół zabierając katanę Shishio ukrytą w skrzyni na półpiętrze i przygotuj się na walkę z bossem, jeżeli towarzyszy Ci Roberto, to zmień go na kogoś innego - najlepiej Ohatsu Pojedynek z Mitsunan wygląda na początku bardzo podobnie co poprzednio, skutkuje ta sama taktyka - absorbuj rozsiewaną przez niego mroczną energię i konieczne blokuj jego atak insektoidalnym ramieniem, bo jak Cię trafi to może przejąć na chwilę kontrolę nad postacią (a zwazywszy ze pewnikiem oba chłopki są bardzo mocne i mają dobre bronie to atak z rąk oszołomionego kompana będzie baaardzo bolesny) Gdy demon ujawni swą prawdziwą formę potężnego, demonicznego wija, będzie już z górki Na początek będzie wokół Ciebie krążył, rozsiewając truciznę i co jakiś czas szarżując w Twoją stronę - spokojnie zablokuj jego atak i wyjedź z kontrą a truciznę zasysaj w każdej wolnej chwili. Kiedy zniknie Ci z pola widzenia po prostu pozostawaj w ciągłym ruchu, bo co jakis czas wyskoczy z podłogi - odwracaj się wtedy i łej go W końcu wystawi na chwilę ogon co jest okazją do zrobienia mu konkretniejszej krzywdy Idealnie jednak będzie jak uda Ci się trafić w ten ogon, gdy przeciwnik jest w ruchu (czyli po którymkolwiek jego ataku), bo będzie przez chwilę ogłuszony Banał

STAGE 16 ONE WAY OUT

W sklepie pojawiły się nowe rzeczy, więc tylko zrób zakupy i mozesz wystartować rozdział chociaz w tym miejscu mozesz juz się spokojnie

porwać na zaliczen
masz już rzeźkie b
Soki czy Masamun
Przebij się na plac
zaułka po lewej i s
masz Medicine LV
Grounds Map, jest
przeciwników, więc
następnej lokacji
box skrywający rę
dalej znajdziesz O
giganta blokujące
sprytnie załatwić.
działa co by strze
puzzle box obok p
Soki) a w następn
VALOR ktorego z
Ususama Sprawa



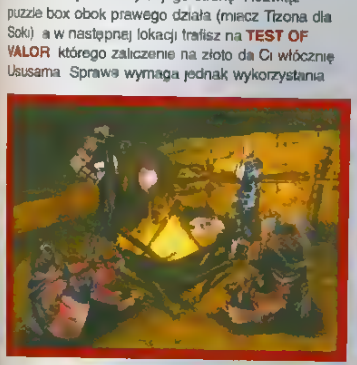
Ohatsu, bo reszt
szybko strącić la
pobliskim mostku
postaci) Zabierz
przed mostem i
Castle Map z po
po obu jego stro
High King Ring)
piętro Podnieś
posążek z żółty
zregenerowac e
zabrać Power Je
schodami Rozw
drzwi a dostani
następnego pon
puzzle box skryt
Belt), a następn
drabinach, by r
schowany za sk
Kamudo) Przy
wyposaż ją jak
czeka Cię walka
będzie tylko Jul
zabierając Ultra
Munenon Geni
już upłynęło od
niczego nowe
taktyka. Jedyne
dlatego też prz
będziesz musi
wyjechac mu n
specjalną zdoln
końcowej faze
dublowac two
jest szybko wy



na złoto w
Ci jeden z
zaalaw str
będzie prz
każdą z p
pojawia s
prostu prz
stworzyć

Pila

porwać na zaliczenie Phantom Realma (wszak masz już rzeskie bronie - jak choćby Habakiri dla Soki czy Masamune dla Jubei)
Przebij się na plac, zablerz General's Choker z zaułka po lewej i skieruj się w prawo Na studni masz Medicine LV 3, a zaraz obok Nagoya Grounds Map, jest tutaj nieskończona ilość przeciwników więc nie baw się tylko przebij do następnej lokacji rozwiązując po drodze puzzle box skrywający rękawice Uesi's Gauntlets Idąc dalej znajdziesz Drive Jewel, a także odpornego giganta blokującego przejście - możesz go jednak sprytnie załatwić, ustawiając kopniakami oba działa co by strzelały w jego stronę Rozwiąż puzzle box obok prawego działa (miecz Tizona dla Soki) a w następnej lokacji trafisz na **TEST OF VALOR** którego zaliczenie na złoto da Ci włócznię Ususama Sprawa wymaga jednak wykorzystania



Ohatsu bo resztą postaci raczej nie dasz rady tak szybko strącić latającego gostka (na szczęście ne pobiskim mostku masz lustro i możliwość zmiany postaci) Zabierz Rare Shell z zaułka po prawej przed mostem i wkroczy do zamku Zabierz Nagoya Castle Map z posągu, rozwiąż puzzle boxy stojące po obu jego stronach (nagrody Low King Ring i High King Ring), po czym wejdź schodami na piętro Podnieś Takuan's Diary 9 (obok masz posążek z żółtymi duszami Jeżeli chcesz zregenerować energię wejdź na samą górę by zabrać Power Jewel i zejdź w dół kolejnymi schodami Rozwiąż puzzle box ukryte na lewo od drzwi, a dostaniesz strzelbę Class Zero Przejdź do następnego pomieszczenia Rozwiąż kolejny puzzle box skryty obok schodów (nagroda. Yellow Bell) a następnie wejdź po kolejnych dwóch drabinach, by rozwiązać jeszcze jeden puzzle box schowany za skrzyniami (nagroda katana Kamudo) Przy lustrze zmień postać na Jubei wyposaż ją jak należy i nabij ewentualne skille bo czeka Cię walka z bossem - a walczyć z nim będzie tylko Jubei Wejdź więc po schodach, zabierając Ultra Med LV 2 i rozpocznij pojedynek z Munenori Generalnie rzecz biorąc, choć tyle czasu już upłynęło od ostatniego spotkanie gościu niczego nowego się nie nauczył i skutkuja ta sama taktyka. Jedyne, co lepiej robi to kontrataki - dlatego też przed zakończeniem własnego combo będziesz musiał zrobić precyzyjny unik, by wyjechać mu na plecy tudzież wykorzystać specjalną zdolność Jubei, reversal (R2) W końcowej fazie walki przeciwnik zacznie się dublować tworząc własną kopię - tutaj najlepiej jest szybko wyjechać z atakiem magicznym

STAGE 11 Twisted Kyoto

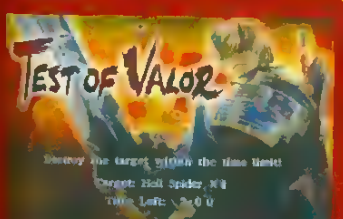
Minokichi zdecht, ale zostawił ładny prezent Widzisz ten obłok energii pulsujący obok ogniska i Tenkaia? Cóż, naprawdę miło ze strony górnicza - ten obłoczek pozwala Ci przenieść się w każde odwiedzona dotąd miejsce Jeżeli coś opuściles, nie udało Ci się zaliczyć na złoto któregoś z **TEST OF VALOR** to teraz masz najlepszą okazję by to zrobić korzystając z tak podpakowanych postaci Poza tym to ostatnia szansa na zaliczenie Phantom Realms, a zarazem najlepsze do tego miejsce, bo nie dość, że postacie są podpakowane, to w dodatku masz już naprawdę konkretne bronie i wyśmienity ekwipunek. Tak więc do dzieła! A jeżeli chodzi o opcję "Revisit", to lecimy najpierw do Plains Town - weź Ohatsu dojdź do rzeczki przejdz korytem, wejdź po drabinie i przeskocz laską nad urwanym mostem a znajdziesz puzzle box skrywający strzelbę Sky Rifle Możesz wrócić do bazy i teraz podskoczyć do Fortress at Suruga ponownie wraz z Ohatsu Zaraz przy rusztowaniach znajdziesz drzwi do wysadzenia (Ohatsu) W środku wejdź po najbliższej drabince, a znajdziesz włócznię Dragonfly Na samych zaś rusztowaniach będziesz mógł Ohatsu przeskoczyć nad brakującym chodnikiem, by znaleźć Oni Jewel i Gold Nugget. Wróć do bazy i wybierz się do Azuchi Castle wraz z Tenkaiem - na prawym dachu znajdziesz trupka, który da Tenkaiowi Gem of Bravery Wroć do bazy i odwiedź City of Sakai Na samym końcu planszy, na placu, na którym walczyłeś z Sakonem Shima czeka na Ciebie **TEST OF VALOR**, którego zaliczenie na złoto da Ci włócznię Gundari Wróć do bazy i udez do Nagoya Castle Na końcu planszy tam gdzie walczyłeś z Munenon, czeka Cię **TEST OF VALOR**, którego zaliczanie na złoto da Ci rękawice Lucifer's Gauntlet Wróć do bazy Oczywiście w sklepie pojawiły się nowe zabawki - zrób zakupy (zadbaj o zadowalającą ilość medykamentów odnawiających energię życiową i magiczną) i wystartuj ostatni rozdział

Zabierz ze stołu Secret Med LV 2, a dalej Tao Master's Ring sprzed bramy oraz rozwiąż dwa puzzle boxy na moście - prawy skrywa włócznię Ithunel lewy zaś rękawice Michael's Gauntlets Po rozprawieniu się z zombiakami, w następnej lokacji odbij do zaułka po prawej, a znajdziesz General's Ring Po scence, gdy Roberto pobiegnie za Rosencrantzem, cofnij się kawałeczek, by zabrać z zaułka Oni of Fate Rusz do przodu, omin działa i zajmij się od razu wielkim robalem - sena ciosów i obiegnięcie, kiedy podskakuje, powtorzone kilka razy powinny wystarczyć Wejdz po schodkach ale nie wchodź w drzwi, tylko zerknij za lewy róg budynku - znajdziesz tam puzzle box z Prosperity Charm Dopiero wtedy ruszaj przed siebie i obejrzyj klika wstawek Podnieś z ziemi Fushimi Castle Map, nieco dalej znajdziesz kolejno Ultra Med LV 2, puzzle box z Rosary of Magic, kolejny puzzle box z mieczem Durandal i wreszcie Claudius Memo 1 na końcu drogi W ruinach na parterza masz statuę z czerwonymi duszami a na pierwszym piętrze Claudius Memo 2 Medicine LV 3, puzzle box z Rosary of Heart i na dalszej ścieżce - Ultra Med LV 3 Czas na istny Boss Rush.

Taniec zaczyna Roberto - na zaciukanie czeka Rosencrantz Na początku skup się na niszczeniu podrzucanych przez niego żołnierzy, uważając, by nie wejść w zatruwane przez niego boki areny Mało tego - w trakcie zabijania pionków miej cały czas na uwadze demona, bo gdy zacznie strzelać, musisz błyskawicznie zablokować, gdyż inaczej wyłapiesz pokaźną senę W końcu przeciwnik będzie próbował zmiazdzyć Cię twardymi lądowaniami - bądź więc w ruchu i wykorzystaj okazję do kontrataku Następny w kolejce jest Claudius - zaciukasz go Tenkaiem w identyczny sposób, co poprzednio Po nim nadchodzi czas na starcie Jubei vs. Munenori, które wygląda niemalże identycznie jak w poprzednim rozdziale - jeżeli nie liczyć nagminnego klonowania się i przywołanie wron na pomoc (blok!) Kolejkę zamyka Ohatsu vs Ophalia Ponownie jak ostatnio, skupiaj się przede wszystkim na nieustannym zasysaniu pozostawianej przez nią energii, eliminowaniu ninja i unikaniu jej prostego ataku

Gdy przejmiesz kontrolę nad Sokim zżyrzyj za prawy konar a znajdziesz Dragon of Fate Hideyoshi będzie walczył w mechu Musisz najpierw uszkodzić mu obie nogi (pojawią się wyładowania gdy noga jest uszkodzona), a gdy się przewroci, możesz nawalać w czerep ściągając już konkretne części energii Gdy w trakcie ataku robot będzie chciał Cię kopnąć blokuj albo odsuń się i kontruj Jeżeli jednak robi zamach mieczem, musisz się odsunąć na bezpieczną odległość lub za plecy; podobnie mozesz obejść senę z karabinu Gdy zaś przeciwnik się podniesie po obaleniu i będzie mieczem wywoływał potężną falę uderzeniową tutaj musisz uciekać jek najdalej Następnie będzie walka z Genma Mothar Tree Che-Cha Maszkara jest szczwana i nie obejdzie się bez wydatnej pomocy kompana Ustaw mu All-out Attack (góra na krzyzaku) i niech leci atakować bossa, podczas gdy Ty będziesz zajęty dziką ucieczką przed jej laserem, tudzież będziesz zabezpieczał plecy drugiej postaci, niszcząc atakujące demony Nie sądz jednak, że jej pokonanie to koniec. Podejdź do lustra, nabij skille zrób upgrade zbroi za wszystkie posiadane dusze (jeżeli jeszcze nie masz setnego levelu po wzytach w Phantom Realm) i zrób sobie zapasowy save, bo za chwilę czeka Cię sena absolutnie fantastycznych filmików i mega epicka batalia z samym God of Light - wskrzeszonym Fortinbrassem (fani seni oczywiście pamiętają w której części seni był on już ostatecznym bossem?) Ten wspaniały i spektakularny pojedynek wypada zupełnie odmiennie od innych, nie tylko ze względu na skalę przeciwnika, ale też to, że letasz Musisz zbliżyć się do jego korpusu by wysadzić kilka ciosów i zablokować jego uderzenia łapami, zbliżając się do niego uda Ci się też uniknąć fali uderzeniowej, jaką potrafi puszczać z gęby Zionięcia ogniem jednak już nie zawsze uda Ci się w całości ominąć Może się zdarzyć, że odleci w tło i będzie w Ciebie mierzył palcami - uciekaj w przeciwną stronę bo jak Cię trafią pociski zostaniesz zamrozony, po czym gościu odpali Ci solidne uderzenia Może też zrobić atak furi - najpierw sena ciosów rękami, później strzelanie z palców, zionięcie ogniem i na koniec walnięcie przed siebia wywołująca falę uderzeniową Ciosy rękami możesz zablokować, ale później już startuj w bok - tak, żeby nie zostać na drodze ostatniego uderzenia Na co jednak zwróć uwagę - gdy odpalasz trójkątem Ultimate Attack, wiązca się na moment świetna wstawka, w trakcie której jesteś w stanie uniknąć praktycznie kazdego wrogiego ataku Odpal to tuz przed otrzymaniem jakiegokolwiek ataku a fadnie wywiniesz się od obrazeń Gdy pokonasz gada, staniesz w końcu do ostatecznie ostatecznej walki z bossem Przeciwnik jest znacznie bardziej niebezpieczny, niz poprzedni Zacznij spokojnie bądz w ruchu i zaczekaj aż gosciu zacznie zbierać energię na potężny atak Od razu zacznij wtedy absorbować energię, żeby zmniejszyć potęgę wrogiego uderzenia a to pozwoli Ci odbić ściśniętą przez niego gwiazdę Zostanie ogłuszony więc zniszcz lezące na arenie głazy, a wreszcie sprowadzisz gościa na glebę - szarzuj wtedy jak dziki wraz z kompanem klepać mu michę! W końcu jednak znowu wystartuje a za każdym razem, gdy się podniesie będzie wzywał większą ilość skał, która Ci przeszkadzają w walce Te coraz skuteczniej będą Cię napastowały trzema atakami Ogniste wybuchy ominiesz ustawiając się na środku lub poza wyznaczonym okręgiem na ziemi Lasery można zablokować a atak zamrazający łatwo obejść, bo idzie prostą linią. Na wyładowania elektryczne nie ma sposobu - trzeba starać się je wyminąć co nie jest łatwe Jeżeli przeciwnik krzyknie "I'm the god of light", zacznij uciekać, bo puści za Tobą całą senę sztyletów Końcówka będzie trudna, ale nie jest to nic, z czym bys sobie nie mógł poradzić - po prostu bądź w ciągłym ruchu, uważaj na to, co wyprawiają krążące wokół Ciebie skały i co wykrzykuje gościu No i nie skąp "apteczek" - to ostatnia walka w grze Po niej obejrzyj filmiki końcowe, wiącznie z tym po creditsach Gratuluję! Ukończyłes Onimusha Dawn of Dreams!

UKOŃCZENIE NA 100% I UWAGI



Poniższy opis pozwala ukończyć grę na 100% - czyli m.in. zdobycie wszystkich broni, elementów ekwipunku oraz materiałów służących do produkcji oręża i akcesoriów. W opisie przedstawione zostały wszystkie secretsy, jakie mozesz znaleźć normalnie na planszach. Oprócz wszystkich przedmiotów zebranych normalnie lub poprzez rozwiązanie puzzle box, musisz też odnaleźć i zaliczyć na złoto wszystkie TEST OF VALOR. Samo odnalezienie i ukończenie wszystkich TOV da Ci jeden zestaw dodatkowych strojów po ukończeniu gry, a zaliczenie ich na złoto - drugi zestaw strojów Obowiązkowe będą też regularne zakupy w sklepie (nawet jak coś Ci nie będzie przydalne, ale tego nie masz, to i tak musisz to kupić), ukończenie Phantom Realm łączą z postaci, a także stworzenie niektórych rzeczy poprzez opcję "Combine", jaka [illegible] się, gdy rozmawiasz z resztą drużyny w przerwach pomiędzy rozdziałami. Po prostu przed ostatnim rozdziałem sprawdź, jakich przedmiotów nie masz, a jakie możesz stworzyć (wygodnie to sprawdzić oglądając zestawienie w menu -> "Items" -> "List").

Grając według tego opisu możesz zdobyć 100% już przy pierwszym przejściu gry, ale nie jest to gwarantowane. Sprawa rozbija się o materiały, dzięki którym uda Ci się stworzyć bronie i akcesoria. Nie wiadomo, czy uda Ci się zdobyć ilość wystarczającą liczbę Warrior's Code do tworzenia broni (losowo zostawiają to niektórzy przeciwnicy), czy też Rare Shell, Rare Antler i Rare Salamander (ten ostatni, by połączyć go z Rare Mushrooms otrzymując, Secret Oni Med LV 3, a także połączyć z Sweet Herb w celu uzyskanie S.Drive Med. LV 3). Normalnie możesz zdobyć tylko 2 Rare Shell, 2 Rare Antler i 1 Rare Salamander - wszystko więc leży w szczęściu, czy któryś przeciwnik losowo Ci to zostawi po śmierci. I tak właśnie zaliczanie Phantom Realm zwiększa szanse na upolowanie odpowiedniej liczby Warrior's Code i Rare Antler; ostatni przedmiot, Rare Salamander zostawiają tylko potężne zombiaki, jakie możesz spotkać w Abandoned Village, tudzież na ostatniej planszy (ew. jest to też nagroda za srebro albo drugie złoto uzyskane na drugim TEST OF VALOR w Negoya Castle) Aha, pozostaje jeszcze sprawa Large Gold Nugget - czasem może je upuścić latająca ognista kula, ale jedyny pewny sposób to ponowne ukończenie daną postacią 100 poziomów Phantom Realm.

Jeżeli nie możesz sobie poradzić z puzzle box - mozesz je rozbić (opcja "Break"), by wziąć przedmiot. Nie będziesz jednak mógł go używać do zakończenia etapu, dopóki nie zrobisz "Appraise" w sklepie - co trochę kosztuje.

W pierwszej kolejności rób upgrade zbroi, aby każdym miść przynajmniej level 30, bo to umożliwia Ci wyposażenie postaci w maksymalną liczbę akcesoriów.

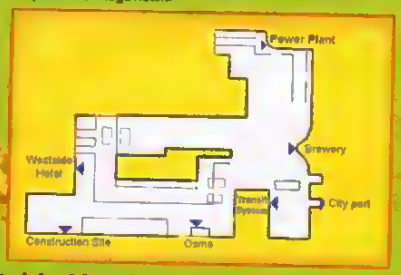
Pamiętaj, by Power Jewel, Oni Jewel i Drive Jewel używać praktycznie od razu, jak je tylko zdobędziesz.

Daxter

Opis

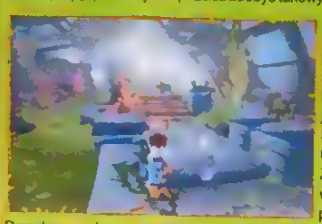
Haven City Streets

Podążaj przed siebie w stronę strumienia światła, wejdź w otwarte drzwi i obejrzyj scenkę. Zyskawszy elektryczną packę na robaki zagadaj do starca i wyjdź na zewnątrz. Przemierzając kolejne świecące punkty nauczysz się podstaw związanych ze skakaniem i zbieraniem poszczególnych przedmiotów. Ostatni błask prowadzi do wnętrza szukanego hotelu.



Westside Hotel

W głównym holu pogadaj z recepcjonistą, a następnie zabierz oświetlony klucz po drugiej stronie pomieszczenia. Teraz idź na wprost od fontanny do windy i wjedź na górę. Pozbądź się fioletowych termitów i zarośniętej rośliny, zasuwaj dalej przed siebie. Za mostem pokonasz żuka, łykając pierwszy orb (musisz zdobyć takowych 25).



Dalej droga prowadzi przez raszki, wdrap się na górę i pokonaj kolejne 2 owady. Na jednym z liści liliowych znajdziesz Combat Bug. Zmierzaj w stronę wodospadu niszcząc po drodze robaki. Przeskocz pod nim i wdrap się na drabinę pokrytą bluszczem. Na jej krańcu przeskocz na przeciwległą drabkę. Będąc na szczycie zejdź na dół i kieruj się w stronę wzniesienia. Twoim celem jest przedostanie się przez ruchome platformy do tunelu. Wyjeżdżając z tunelu zniszcz napotkane paskudztwa. Przeczołgaj się pod drzwiami, a następnie wybij się z łóżka na piętro. Teraz przeczołgaj się przez szyb wentylacyjny. W nowym pomieszczeniu zniszcz owady i idź przed siebie, aż dotrzesz do wychodzących z wnęk pająków. Dalej w sypialni po uporaniu się z atakującymi stworami powinieneś uzyskać 25 złotych jaj. Wybij się z czerwonego łóżka na żyrandol, a następnie na pobliską półkę, wczołgaj się w otwór. Po drugiej stronie zjedź tunelem omijając pułapki, na końcu drogi skorzystaj z windy, aby z powrotem wrócić do recepcji. Opuść hotel, korzystając z wytycznych pracodawcy udaj się do nowego poziomu.

Construction Site

Zjedź windą na plac budowy, chwyć się liny i zjedź na sam dół. Idź przed siebie drogą wyłożoną deskami. Wskocz na pobliską trampolinę i wybij się z niej na drewnianą kondygnację. Chwyć się metalowej kratki nad Tobą i przejdź do końca uważając na bujającą się kulę. Dalej droga prowadzi poprzez ruchomą kładkę aż do wnętrza rury. Po obejrzeniu scenki możesz się już cieszyć nowo nabytym środkiem owadobojczym. Idź przed siebie i pozbądź się w szczególności wynurzającego się węża z otworu, wówczas nadjedzie ruchoma kładka. Chwyć się kraty i poczekaj aż zawiezie Cię w kolejne miejsca do oczyszczenia z robaków. Czynność powtórz kilka razy, na ostatnim przystanku przeczołgaj się przez metalową wnękę (tuż nad Tobą są skrzynie, na których znajduje się żeton). Przepełznij po zawieszonych na linach rurach, aż trafisz na otwór w ścianie. Po drugiej stronie wdrap się na drewniany płot, a z jego poziomu wskocz na trampolinę u dołu, by przedostać się dalej wgłąb planszy. Zmierzaj przed siebie, aż dotrzesz do liny. Po zjeździe czeka na Ciebie winda. Wjedź na górę i wdrap się na pobliską drabinę. Użyj kolejnej liny i opuść się tuż za beczkami na podwyższeniu (zgarniesz tu Combat Bug). Kontynuuj zjazd, by zakończyć poziom. Po powrocie do Haven City przespaceruj się w stronę blasku, poświaty, gdzie otrzymasz nowe zlecenie. Obejrzyj scenkę i skorzystaj z pobliskiego portalu.

Breezy Valley

Za pomocą Betsy musisz spryskać 26 zniszczonych sadzonek kwiatów - zadanie jest ograniczone czasem. Energię Eco można uzupełniać w ściółkach kanalizacyjnych z zielonym dymem wydostającym się z ziemi. Po uporaniu się z tym problemem czas na eksterminację



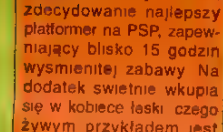
6 stonek osadzonych na roślinie w centralnej części planszy. Na koniec zostaje jeszcze królowa - wdaj się w pościg i bodnij ją trzykrotnie (najłatwiej dokonać tego na zakrętach, od wewnętrznej strony). Gdy się z nią uporasz, wróć do teleportu. Zagadaj do Osmo i wyjdź na zewnątrz, gdzie zyskasz lewitujący skuter. Przemieść się w miejsce oznaczone na mapie kieliszkiem. Na miejscu czeka na ciebie Taryn, wraz z nowym gadżetem do Twojej broni. Wejdź do karczmy.

Brewery

Zagadaj z barmanką i udaj się przejściem na zaplecze. Zmierzaj przed siebie, po drodze niszcząc napotkane pająki. Aby zniszczyć pajęczynę, dmuchnij gazem w lampę naftową (tuż obok znajduje się wnęka, w którą można się wczołgać zyskując dodatkową fiolkę). Dalej droga prowadzi do wnętrza winiarni. Wskocz na półkę po lewej, a następnie wyleć z niej w stronę przeciwległego podestu, łykając po drodze doładowanie gazu. Wczołgaj się w szyb wentylacyjny, nieco dalej pokonaj rezydujące tam pająki i skorzystaj z lampy, aby opalić blokującą drogę pajęczynę. Pająki grzejące od dołu ogniem umożliwiają wyższy lot (możne łyknąć dodatkowe jajka). Tuż za rogiem znajduje się pajęczyna, spróbuj do niej dolecieć unosząc się na płomieniu, by zyskać nowego Combat Buga. Na końcu pomieszczenia omiń ciśnienie wydostające się z rur i użyj żaru na kolejnej pajęczynie. Teraz czeka Cię seria kilku dłuższych lotów nad przepaścią. Spróbuj wybić się z wyżej umiejscowionych schodów, aby móc chwycić lewitujące sfery przedłużające lot. Dalej droga prowadzi w dół, pokonaj trzy upierdliwe pająki. W następnej komnacie ponownie skorzystaj z żaru ognia, by spalić pajęczynę. Kawałek dalej czeka już nieco większy robal, po jego pokonaniu wdrap się na płot. Będziesz miał małe towarzystwo, omiń owady i wejdź szybko na górę. Za plecami znajdziesz przedmiot przydatny do walki robali. Kontynuuj wędrówkę przed siebie, przed Tobą kolejny większy osobnik. Omiń ciśnienie wydostające się z rur a następnie idź w lewo (uwaga na zapadającą się podłogę). Pokonaj wroga i w odpowiednim momencie przeskocz nad przepaścią omijając gorące powietrze. Dalej ciśnienie wyjątuje z przarwemi od góry, wyczekaj chwilę i przeskocz dalej. Na końcu musisz rozgrzać pukawkę na palniku i przejść przed gorącą powłoką, aby dotrzeć do pajęczyny. Pozostaje jeszcze mały lot nad przepaścią, by przedostać się do kolejnych insektów i przeczołgać się do kolejnej strefy. Ponownie w grę wchodzi dopalacz, możesz lecieć slalomem, by zgarnąć dodatkowe jajka. Na końcu drążki możesz się wspomóc miotaczem ognia, by pokonać dużego pająka i zniszczyć jego wytwór blokujący przejście. Przeskocz przez dziury w podłodze, uważając na podmuchy gorącej atmosfery. Spal pajęczynę i pozbądź się upierdliwego pająka przy dużym piecu. Wejdź na drabinkę przy ścianie i wybij się z jej szczytu na pobliską platformę. Teraz sukcesywnie przelatuj ne kolejne wyżej umiejscowione fragmenty podłoża otaczające piec. Na samej górze znajdziesz mały tunel prowadzący do następnej planszy. Zejdź na ziemię i wczołgaj się w kolejną wnękę. Czeka Cię teraz mała zabawa z centralnym ogrzewaniem. Za pomocą osmiu wajch przyporządkowanych

Jajcarz

Daxter to miła odskocznia od serii święcącej triumfy na PS2 i zdecydowanie najlepszy platformer na PSP, zapewniający blisko 15 godzin wyśmienitej zabawy. Na dodatek świetnie wkupia się w kobiece łaski, czego żywym przykładem jest moja narzeczona, bez której pomocy opis ten zapewne nigdy by nie powstał. [Roxy & M@jk]



Pojazdy

W trakcie zaliczania poszczególnych zadań natrafisz na różnego rodzaju środki transportu. Poniżej krótka charakterystyka dostępnych bryczek wraz z ich lokalizacją.



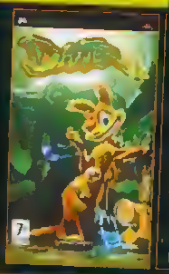
Analog - kierowanie
X - gaz
□ - hamulec/wsteczny
Lewy epuet - skok

Betsy - Machina unosząca się nad ziemią napędzana 3 śmigłami. Służy do zapylania skażonych kwiatów bądź odkażania kreatur. Dostępna w domu Osmo po powrocie z Construction Site. Prawy spust ułetnia życiodajną energię Eco.

Scooter - Latający skuter to środek transportu przydatny do szybszego przemieszczania się i eksploracji miasta. Dostępny w Haven City Streets po wykonaniu misji w Breezy Valley.

Zoomar - Bardzo szybka rakieta odrzutowe pełniąca rolę „uciekiniera" przed pędzącym metrem lub gonicym strażnikiem. Dopalacz uzyskujesz przelatując przez wyznaczone punkty-strzałki. Pojazd pojawia się w punkcie kulminacyjnym w Transit Station, a także podczas ucieczki z poziomu Prison.

Ximon s Bike - Motor dwuosobowy. Początkowo Ximon ratuje Ci nim tyłek z opresji (podczas pościgu za uwięzionym Jakiem), natomiast w dalszej części gry można się nim posłużyć jako tropicielem wodnej kreatury w Emerald Isle. Pojazd ma wbudowane działo, które uruchamia się za pomocą prawego spustu.



INFO - PANEL

platforma	PSP
developer	Ready at Down
gatunek	platformowa
liczba graczy	1
czas gry	ok. 15 godzio
stopień trudności	średni
okrążenie	160k6
ocena w PSX EXTREME	9 (HIV)
ocena średnia*	87%

*na podstawie pism brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

do klawiszy funkcyjnych PSP należy pociągać dźwignię przy której skala wskazuje czerwony poziom Gdy pasek natężenia ciśnienia dojdzie do samej góry misja dobiegnie końca Zeskocz na dół wez jajka i token Na koniec wdrap się po drabince by przedostac się do wnętrza baru Pogadaj z ekspedientką a następnie opuść knajpę Na mapie pojawi się kolejny cel misji (żółta kula) - nie pozostaje nic innego jak się tam udać

Transit System

Zjedz na dół windą pozbądź się termitów, a następnie wczołgaj się w zabity deskami region Idź przed siebie pokonując po drodze napotkanych wrogów Wkrótce ujrzysz przejeżdżający pociąg zaczekaj aż tory będą puste i wówczas przeskocz na drugą stronę Wdrap się na górę i wczołgaj się przez wnęke pod drzwiami Teraz wskocz na linę i zjedz ne dach pociągu Omin elektryczne promienie i wskocz na pociąg nadjeżdżający z lewej Ponownie unikaj promieni laserowych, a za tunelem przeskocz na nadjeżdżającą z naprzeciwka kolejkę Teraz szybki myk ne sąsiedni wagon i kolejne mijanie parzydełek. Za tunelem ostatni skok na przeciwległą lokomotywę i z tego miejsca mozesz w końcu przedostać się na grunt Po lewej dostrzec mozesz oddalony podest Przeleć tam łykając po drodze sfery unoszącego się gazu, a zyskasz Combat Bug Wróć z powrotem i wejdź do wnętrza stacji Ubij owada, wdrap się na piętro, a następnie wczołgaj się lewą odnoge wentylacji Na dole czekają 3 skorpiony - pozbądź się ich i wejdź w krater windowy Zjedź winą i zmierzaj ku górze wskocz na okratowaną kolumnę Przepełznij ne górę (po drodze korzystaj z zasłon, by ominąć ognistą obręcz) Kontynuuj wędrówkę przed siebie po lewej stronie znajdziesz kolejny szyb wentylacyjny Dalej jest jeszcze kilka insektów do zabicia i zjazd ne ruchomej platformie Następnie czeka Cię skok na linie wprost na rozpędzony dach metra Najpierw omiń tor przeszkód a za tunelem przeskocz na sąsiadujący pociąg Omijaj pułapki do czasu, aż wagon się zatrzyma Zeskocz w lewo a następnie przeleć przez tory kolejowe łapiąc w powietrzu sfery gazowe (uwaga na kolejkę) Za bramą wskocz ne Zoomera i rozpocznij ucieczkę przed pędzącym pociągiem Aby skutecznie się oddalać przelatuj przez strzałki które zwiększają prędkość Po wygraniu wyscigu zejdź z wehikułu i przygotuj się na walkę

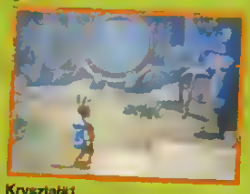
Boss: Pająk-Gigant

Najpierw uderzaj z packi w skorupę i niszcz wykluwające się malenstwo Gdy robal nabierze większych rozmiarów, potraktuj go gazem w oczy a następnie obiegnij z drugiej strony i uderz w odwłok Powtarzaj schemat aż zacznie skakać gdy upadnie na ziemię podskocz (fala uderzeniowa)) i przyłóż mu w kuper, nim pozbiera się z ziemi Ponawiaj czynność aż całkowicie unicestwisz gada.

Po bitwie opuść arenę wielki nowo powstałym przejściem i wydostań się windą na zewnątrz Wsiądź na skuter i skieruj się do kolejnego miejsca zaznaczonego na mapie Wejdź do środka stacji dowodzenia i skorzystaj z portalu do kopalni

Strip Mine

Zadanie polega na odnalezieniu 8 kryształów i zaniesieniu ich do gómika



Kryształ#1
Idz przed siebie aż ujrzysz okratowaną ścianę (osadzoną kilkoma jajkami), wdrap się ne sam szczyt Pokonaj ziemne węże i zabierz pierwszy z drogocennych kruszców

Kryształ#2
Idąc od gómika miń ww ścianę i wejdź w tunel po prawej Pokonaj latające osy a na końcu drogi znajdziesz drugą błyskotkę

Kryształ#3
Idąc od portalu, przejdź przez ruchomą podłogę na lewo od ściany Trzeci kryształ jest na skrzyni

Kryształ#4
Wróć w miejsce, gdzie znajdował się pierwszy kryształ tym razem udaj się na zachodni skraj skały Zeskocz na most, a na jego końcu pociągnij wajchę uruchamiającą olbrzymią turbinę
Zasuwaj z powrotem na górę po lewej ujrzysz otwarte wejście do cylindra Przejdź prędko po ruchomych podestach, gdzie znajdziesz kolejny poszukiwany skarb

Kryształ#5
Z tego samego miejsca wskocz ne ruchomą podłogę i połoz się na ziemi by bezpiecznie przelecheć pod kolczatką Tuz za nią wyskocz w lewo, a następnie przefruń nad przepaścią posiłkując się osadzonym niżej palnikiem Pokonaj latające owady i pająka, by swobodnie zgarnąć 5-tą sztukę

Kryształ#6
Ponownie przedostan się na szczyt kratowanej ściany, dla odmiany jednak skręc w prawo i wejdz do alternatywnej turbiny Na jej krańcu znajdziesz kryształ i linę prowadzącą na początek poziomu

Kryształ#7&8
Raz jeszcze wróć w miejsce gdzie lezał 3 z kolei kryształ, skieruj się do jaskini po prawej i przeleć nad palnikiem na pobliską platformę Następnie wybij się w powietrze na tyle wysoko by przefrunąć nad wyzej umieszczonym płomieniem i w konsekwencji dosięgnąć sciany Wdrap się na górę i przedostan się na grzbiet toczącej się baryłki Wyskocz z samego krańca by dosięgnąć zielonej sfery w powietrzu, dzięki czemu dolecisz do krawędzi skalnej z klatką Combat Bug Wróć na platformę z pierwszym palnikiem Obróć się w prawo i ponownie użyj rozpylacza, aby przedostac się nad ulatniającym się ogniem w tunelu Wjedź windą na górę i bmij przed siebie aż natrafisz na pionową ścianę Wdrap się na górę z przeciwległego płotu Pokonaj 2 osy i wskocz wgłąb pleszy ne ściankę do wspinaczki Zejdź na dół a następnie zeskocz na most Kawałek dalej przeskocz na ruchome koło i przepełznij na jej gomą część Teraz zeskocz na następny podest i wdrap się na pobliski mur Dalej znajdziesz 6 ty kryształ przeleć nad przepaścią i zjedź windą w dół Tuz obok po prawej lazy ukryty token Skorzystaj z rozpylacza w powietrzu nad palnikiem i kieruj się cały czas przed siebie Ne krańcu ponownie wykonaj obrót na ruchomym kole by przedostać się na wyższą kondygnację Użyj windy dalej droga prowadzi bezpośrednio do ostatniego kryształu Pokonaj wrogów i skorzystaj z pobliskich wind by wydostać się na powierzchnię Wróć do gómika i przekaz mu 8 sztuk Opuść rejon korzystając do portalu, a następnie wracaj do domu Osmo Dziecinka Betsy została naprawiona, a wraz z nią czeka kolejne zadanie

Breezy Valley (2)

Analogicznie jak miało to miejsce poprzednim razem Betsy zostanie wykorzystana do dezynsekcji zakazonego robactwa. Dla odmiany jednak w początkowej fazie rozgrywki należy dorwać 8 jaszczurek, które nie stoją biernie w miejscu (jak uprzednio rośliny) lecz są w ciągłym ruchu Każdego pełzaka należy spryskać zielonym gazem Jeśli nie będziesz mogł odnaleźć któregoś ze stworzeń na minutę przed końcem czasu wszystkie kreatury zostaną oświetlone błyskiem poświaty Następne w kolejce są 3 latające krolowe Na szczęście teraz wystarczy pojedyncza kolizja, by się pozbyć każdej z osobna. Po uporaniu się z ostatnią ważką wroć do portalu i opusć dom Osmo, by rozpocząć kolejną misję

Prison Zoomer Chase

Wsiądz na skuter i wdaj się w pościg za zniewolonym Jaklem Wszystko, co musisz robić to omijac nadlatujące bomby oraz miny, a także nie odstawać zanadto od furgonu Jest sposob by częściowo ułatwic sobie przejście tego etapu a mianowicie wystarczy śledzić mobilną więźniorkę jadąc tuz pod nią i kierując się wybuchami na moście Kontynuuj jazdę aż dótrzesz do strazników

Tanker

Miej na uwadze, iz niezbędne do wykonania tego zadania jest zdobycie min 30 żołtych jaj z zainfekowanych robakow Zmierzaj przed siebie i przeskakuj na kolejne tajby, ne końcu drogi wczołgaj się przez otwor Pokonaj robaki a nieco dalej wskocz na czerwoną kładkę osadzoną na linach Ruchoma platforma zabierze Cię ne dalszą część pokładu Pozbądź się netrętnych owadów i wdrap się po drabinie Przeskocz po zapadającej się kracie, by dotrzeć na unoszący się podest. Dalej droga prowadzi przez wąskie śruby, wprost

»»

UZBROJENIE

Oto i arsenał Daxtera, który systematycznie rośnie w miarę postępów w grze Większość dopałek otrzymujesz od panienki Taryn. Poniżej krótkie objaśnienie przeznaczenia i lokalizacja modyfikacji. Amunicja dla broni miotanych jest w każdym przypadku ta sama, można ją uzupełniać zbierając zielona sfery

Elektryczna packa - podstawowa broń dostępna pod „kwadratem". Zdobywasz ją zaraz na początku gry (Haven City Streets). Kilkukrotne jej użycie powoduje ogzekwowanie serii uderzeń. Decydujący cios jest najsilniejszy i można go powtarzać dowolną ilość razy pod warunkiem, że nieopodal Ciebie znajdują się kolejni wrogowie

Ciosy specjalne:

Nurkowenia - X (x2 opcjonalnie) 2x☐ [zalicz sen Matrix 2]
Obrotowiec - ☐, X [zalicz sen Władca Pierscieni]
Kołowrotek - X ☐ (w powietrzu) [zalicz sen Matrix]

Gaz owadobójczy - pierwszy typ broni dostępny w Twoim wielofunkcyjnym rozpylaczu Pukawkę tę przekazuje Ci bluściasta laska w Construction Site Zielone opary mają działanie paralizujące. Insekty po kontakcie z gazem zostają chwilowo unieruchomione co znacznie ułatwia ich unicestwienie Połączony z ogniem (np przy palniku lub lampie naftowej) zamienie się tymczasowo w miotacz płomieni.

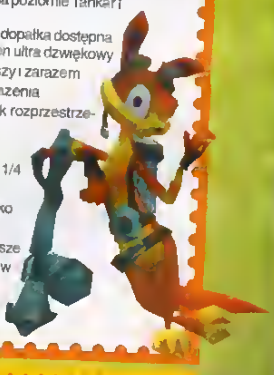
Dopalecz - modyfikacja broni umożliwiająca krótkotrwałe unoszenie się nad ziemią Łykając kolejne sfery gazu w powietrzu można wydłużać lot. Gadżet ponownie dostępny u Taryn, tym razem podczas spotkania przed berem



X (x2 opcjonalnie), O - unoszenie się w powietrzu

Miotacz ognia - Niepozorny rozpylacz przy odpowiedniej modyfikacji zamienia się w smiercionośną zabawkę Od teraz ew lot na rozpalonym palniku jest znacznie wyższy co za tym idzie, możesz dosięgnąć niektórych z wcześniej niedostępnych platform Ponadto wszelkie robactwo przy kontakcie z ogniem ulega podpaleniu Płomień w Twojej pukawce rozpali Taryn zaraz po tym, jak opuścisz magazyn na poziomie Tankar I

Blaster - Ostatnia dopałka dostępna dla Twojego guna Ten ultra dźwiękowy atak oferuje największy i zarazem najsilniejszy zasięg razenia (wystrzelwany pocisk rozprzestrzenia falę uderzeniową) Jednakze pojedyncza wiązka zabiera blisko 1/4 miarki gazu Ponadto korzystając z niego jako dopalacza uzyskasz zdecydowanie najwyższe loty Teryn przekazuje w Twoje ręce Blastera podczas wizyty w drugiej kopalni



WALKI ROBALI

Przemierzając kolejne etapy możesz natknąć się na specyficzne klatki otoczone żółtą poświatą, a także różnokolorowe fiolki i tzw żetony Wszystkie te przedmioty mogą zostać wykorzystane później w trybie Bug Combat Opcja ta dostępna jest z poziomu menu głównego a skorzystac z niej można już po odnalezieniu pierwszego owada (lokalizacja insektow zawarta jest również w opisie przejścia) Po wybraniu kreatury można ją nieco stuningować używając fiolkonikow znalezionych podczas gry podbijając tym samym statsy obrazujące atak lub energię W następnej kolejności



można przydzielić specjalne tokeny (żetony) które podczas starć wywołują odmienne anomalie (np zamiana ataku z obrażenia)

System walki jest podzielony na fazy Na początku wybierasz typ ataku, kierując się zasadą odzwierciedlającą znaną grę losową Ciew - papier Trap - nożyczki Spit - kamień

W zasadzie nie jest istotne jak bardzo masz rozwinięty dany rodzaj ofensywy - ważne jest by uzyskać prawo do zadania uderzenia dopiero wtedy levelowanie statystyk nabiera znaczenia. W spornych sytuacjach gdy obie kreatury zaatakują tym samym (np claw-claw), damage jest równomiernie dzielony lub w obu przypadkach wynosi 0 Z kolei gdy do bitwy wyselekcjonujesz np Trap a przeciwnik wystawi Spit - mozesz jeszcze się poratować odpowiednim żetonem zmieniając losy potyczki na swoją korzyść Istnieje kilka odmian tokenów a każdy z nich daje inny pożytek Dlatego istotny jest ich właściwy dobór przed walką, bowiem masz tylko 3 wolne sloty Czasami trzeba zaryzykować i w ciemno wystawić jakąś kartę Na samym końcu obserwujesz animacje całego starcia i efekty, jakie ono przyniosło

SEKRETY

Po ukończeniu gry zyskujesz dostęp do sekcji Play Level (po wciśnięciu Start i wybraniu opcji Secrets). W związku z tym masz okazję powtorzyć dowolny poziom np. w celu zebrania brakujących jajek, tudzież odkrycia tajników gry. Nie zapomniano także o wszelkich sekwencjach filmowych – wszystkie sceny odegrane podczas przebytej wędrówki dostępne są z poziomu Play Movie.

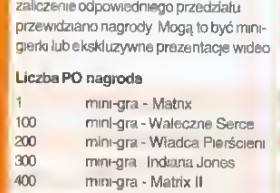
PRECURSOR ORB'S

W poszczególnych swiatach umieszczono „pisanki" (tzw. Precursor Orb's), ogółem w grze jest ich aż 1001 sztuk. Za zaliczenie odpowiedniego przedziału przewidziano nagrody. Mogą to być mini-gierki lub ekskluzywne prezentacje wideo.

Liczba PO nagroda

1	mini-gra - Matrix
100	mini-gra - Waleczne Serce
200	mini-gra - Władca Pierścieni
300	mini-gra - Indiana Jones
400	mini-gra - Matrix II
500	mini-gra - Władca Pierscieni II
600	zwiastun z E3
700	prezentacja szkiców
800	film "Intro Animatic"
900	film z tworzenia gry
1000	film "Behind the Scenes"

Pierwsze z nich to parodie znanych kasowych produkcji filmowych. Polegają one z reguły na wcisnięciu w odpowiednim momencie danego przycisku bądz wstukaniu prawidłowego ich ciągu.



Po zdobyciu odpowiedniej liczby jajek udaj się do domu Osmo, a następnie wejdź na łózko, by wybrać żądany sen (film). Zaliczając gry można jednocześnie zwiększyc permanentnie ilość energii życiowej lub zyskać dodatkowe umiejętności. Ponadto zaliczenie poszczególnych ekranizacji "ne złoto" zaowocuje dodatkowymi atrakcjami, takimi jak np. kapelusz Indiany Jonesa czy tajne szyfry (do wklepania na oficjalnej witrynie Daxtera w zakładce Secret Vault) - *http://www.us.playstation.com/Content/OGS/UCUS-98618/Site/*

GRA	NAGRODA ZA ZŁOTO
Matrix I	kod 32X83R (avatary, zestaw tapet oraz translator języka Precursor)
Waleczne serce	kod 68T7E5 (avatary, zestaw tapet oraz kwestie wypowiadane przez Daxtera w grze)
Władca pierscieni I	kod 5A3D36 (zestaw zdjęć i tapet z Jak X: CR oraz 2 klipy wideo z Daxtera)
Matrix II	kod 7A8J25 (tapety soundtrack z JAK X: CR oraz klipy wideo z Daxtera)
Indiana Jones	kapelusz
Władca Pierścieni II	spodnie

Dostęp do tych dodatków uzyskasz wybierając opcję Secrets a następnie Cheats.

Bonus za połączenie

Podłącz PSP za pomocą kabla USB do PS2, mając zapisany na karcie save z Jak X: Combat Racing. Teraz wybierz opcję "Connect to Jak X: Combat Racing" z menu Secrets. Dzięki temu pojawi się nowa opcja "Goggles On/Off". Z kolei jeśli jestes w posiadaniu zapisu stanu gry z ukończonym Jak X, wówczas skuter w Haven Streets zostanie zastąpiony przez purpurową odmianę.

na wyskocznię o dużym rozrzucie. Gdy wylądujesz na ziemi, tuz za ruchomą beczką znajduje się fiolka.



Wejdź na drabinę i z pomocą jeżdżącej skrzyni przeskocz na drugą trampolinę. Wewnątrz maszynowni omiń zawory i wespnij się na górę po drabince, po czym obróć się i dołec na kolejną w oddali. Na szczycie znajdziesz klatkę z Combat Bug. Wróć na niższy poziom i przefrun pod kręcącymi się szczeblami koła. Nieco dalej przedostan się ostrożnie przez podtapiające się trzpienie i raz jeszcze przeleć pomiędzy szczeblami. Teraz użyj ruchomego podestu, by przedostać się do sąsiedniego pomieszczenia. Zmierzaj przed siebie przeskakując przepaście i uważając na zapadające się podłogi. Na końcu drogi wdrap się po drabinie spychając z niej razydujące tam pająki. Na szczycie przejdz po krawędzi, by zdobyć dodatkowy token. Teraz zawróć i przeleć pod ruchomym kołem. Czeka Cię mały tor przeszkod z zaworami i zatapiającymi się trzpieniami. Na końcu korytarza wybij się kolejno z dwoch wyskoczni. Obejrzyj scenkę z napotkanym nowym sprzymierzeńcem - pchełką Tik. Teraz podejdź do komputera w rogu (jest oswietlony) i rozpocznij mini-gierkę. Po układach scalonych od mikrochipow poruszają się swego rodzaju spięcia (symbolizujące ikony klawiszy funkcyjnych PSP). Nie mozesz dopuscić aby któryś z nich dotarł do jądra systemu. Gdy zbliżą się na odpowiednią odległość do jednej z ruchomych tasm (ikona zostanie podświetlona) należy przestawić pchełkę w odpowiednim kierunku i zlikwidować je wciskając żądany przycisk. Po uporaniu się z zadaniem pouść pomieszczenie nowo otwartym przejściem. Na zewnątrz spotkasz Taryn która przekaze Ci kolejny ulepszacz broni (miotacz ognia). Wsiądź na skuter i jedź w stronę oznaczonej na mapie beczki.

Distillery

Liczba złocistych metal-heads do ukończenia tej misji wynosi min. 40 sztuk. Idź przed siebie i spal napotkane pająki, następnie użyj wajchy by otworzyć drzwi. Dalej kontynuuj walkę z robekami aż dotrzesz do jaskini. Poczekaj aż opadnie częściowo grunt a następnie przefrun na drugą stronę barykady gdzie podpalisz pajęczynę. Przepełznij otworem w deskach a nieco dalej wskocz na wiszącą skrzynię. Z pomocą miotacza przeleć do przodu po kolejnych lewitujących pudłach, aż natrafisz na kolejną pajęczynę. Dalej droga ustlana jest kilkoma owadami i prowadzi do następnej pajęczej sieci. Zeskocz w dół i użyj dźwigni by przejść dalej. Pokonaj senę natrętnych insektów a następna dźwignia uwolni ruchomą kratę. Uwies się na niej szybko i zaczekaj, aż zawiezie Cię do miejsca, gdzie będziesz miał grunt pod nogami. Pokonaj robaki i ponownie chwyc się kraty, zeskakując z niej zanim ta trafi do szybu. Idź w lewo i dojdź do końca korytarza niszcząc wszystkie owady. Przejdz przez otwór w scianie, teraz wspomagając się podmuchami ognia z miotacza, zasuwaj po kolejnych kładkach prowadzących po ścianie planszy. Musisz się spieszyć, bowiem poziom cieczy wciąż przybiera a platformy zapadają się po krótkim czasie. Na jednej z nich umieszczonych podstawek znajdziesz token. Brnij przed siebie aż natrafisz na kolejny otwór w ścianie z pomocą którego opuścisz ten rejon. Dalej przefrun nad przepaścią, pokonaj skorpiony i pociągnij za wajchę, by otworzyć wrota. Idź cały czas przed siebie, napotkasz trochę robekow do eksterminacji. Po chwili zapadnie się część podłogi - przeskocz szybko na boczną drabinę, by przejść w bezpieczne miejsce. Ponownie idź przed siebie, niszcz pająki, a na końcu korytarza podpal pajęczynę. Zeskocz w dół, a nieco dalej wspomóż się miotaczem, by dotrzeć do półek skalnych umożliwiających Ci wyjście drzwiami. Pozostaje Ci jedynie iść cały czas do przodu. Na końcu korytarza otworzą się ostatnie wrota, a tuz za nimi winda prowadząca na zewnątrz poziomu. Wsiądz na skuter i skieruj się do miejsca oznaczonego na mapie rybą.

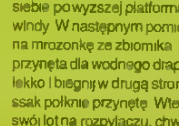
Fish Cannery

Podobnie jak w poprzedniej misji, licznik żółtych jajek zostaje ustawiony na min. 40 sztuk. Przeczołgaj się pod kolcami, powal pająka i skręć w prawo. Ponownie musisz przepełznąć pod kolczastym wafem, a tuz za nim przejść w lewo. Pokonaj drugiego pająka, by ze spokojem przejść do następnej komnaty z wiszącymi rybami. Zejdź na dół i przejdź przez zdeinie otwieranie drzwi po prawej. Przełóż teraz wajchę, aby wytworzyć bryłę lodu, podgrzej ją trochę ogniem, by moc się na nią wdrapać. Kawałek dalej pociągnij za kolejną dźwignię i przepchnij nowo powstały przez rozczysty lod.



Zejdz na wiszącą klatkę i przeskakuj na drugą stronę planszy na następne podesty. W międzyczasie uważaj na ruchome mrozonki. Dalej drogo prowadzi do windy strzeżonej przez 3 owady. Na gorze unicestwij wszystkie węże ziemne i przejdź przez rozsuwane wrota. Wpadnij do wnętrza przerębla i obejrzyj scenkę. Użyj miotacza, by stopić bryłę lodu, która blokuje przejście. Nieco dalej zniszcz insekty i jesli chcesz zyskać dodatkowego tokena, pofatyguj się na górę pomieszczenia po klatkach. Przejdź otworem w scianie, ze skocz z bryły i zmierzaj w stronę wody. Przeskakuj na kolejna kry lodowe, w momencie gdy pływające ryby będą do Ciebie odwrócone tyłem. Użyj gałki, by stworzyc sobie bryłę lodu i przeskocz ne niej na drugą stronę. Wczołgaj się w otwór wentylacyjny i zniszcz wszystkie zyjątka wraz z łęgowiskami. Wskocz na wyzsze piętro i przepełznij w prawą stronę, niszcząc po drodze robale. Za chwilę znajdziesz się nad niedawno minietym lodowiskiem: przeskocz z klatki na klatkę, aby zyskać niedostępnego wczesniej Combat Bug. Wróć z powrotem na piętro i użyj tym razem wajchy. Opal bryłę w ten sposob, by przepchać ją w lewy tunel na zamrozony podest. Wskocz na podtopiony skrawek i zaczekaj, aż podniesie się jego poziom. Teraz użyj obrotowca, by przedostać się na wyzszą kondygnację. Zniszcz łęgowisko i wydobywając się zeń robaki przejdź dalej i przeskocz z krawędzi kry lodowej na kolejną. Zrób porządek z napotkaną wyłęgarnią owadow, a na koniec przedostań się na pobliską kratę poprzedzającą wyjazd windą. Kontynuuj wędrówkę przez ruchome kry na wprost do kolejnego wyjścia, uważając na lakome ryby. Pociągnij dźwignię, a następnie wejdz w boczną wnękę. Teraz wybij się z niej na bryłę lodu, a z niej na żelazne kontenery. Przeskocz na wyzszą kondygnację i pociągnij za pierwszą wajchę. Przepchnij raz powstałą bryłę. Pociągnij za sąsiednią gałkę i wytwórz drugi lodowy klocek, ktory należy dwukrotnie przesunąć. Wskocz na pierwszą bryłę i wybij się na przeciwległą. Z tego miejsca przefruń na wiszącą klatkę. Zmierzaj przed siebie po wyzszej platformie wprost do kolejnej windy. W następnym pomieszczeniu wyczekaj na mrozonkę ze zbiornika, posłuzy ona jako przynęta dla wodnego drapieżnika. Rozmroz ją lekko i biegnij w drugą stronę. Zaczekaj, aż duzy ssak połknie przynętę. Wtedy szybko rozpocznij swój lot na rozpylaczu, chwytając po drodze sfery gazowe. Gdy dotrzesz na płaszczyznę opuść pomieszczenia windą. Przejdz na tasmie produkcyjnej pod kolcami na sąsiedni pas. Idź dalej, aż dotrzesz do otworu w scianie prowadzącego na sam początek misji. Kieruj się do następnej dziupli naprzeciwko, e z niej cały czas przed siebie, aż do wyjscia z lodowca. Na mapie ujrzysz kolejny cel Twojej wędrówki. Gdy pojawisz się na miejscu, skorzystaj z portalu, aby przedostać się we właściwe miejsce.

Emerald Isle



Zagadaj z Ximonem i wsiądź na jego brykę. Tuz po prawej za stalagmitem znajduja się ukryta fiolka. Teraz rozpocznij gonitwę za wodną kreaturą. Sukcesywnie ciskaj w nią granaty, aż poziom jej energii spadnie do zera. Praktycznie nie sposób tutaj zginąć, wystarczy nie zgubić potwora podczas pościgu. Na koniec mozesz się jeszcze udać pod wodospad i zebrać token (po lewej stronie), natomiast tuż na skraju wodospadu lezy kolejny Combat Bug. Gdy będziesz gotowy do dalszej drogi, wróć na początek, odstaw motor i przejdź z powrotem przez portal. Czas na małe deja vu i ponowną wizytę na placu budowy.

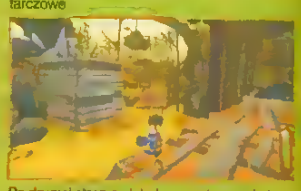
Construction Site (2)

Kieruj się na wprost do windy, a następnie dalej przed siebie, aż natrafisz na drabinę. Na górze korzystając z lewitujących sterfordostan się na niżej umiejscowioną trampolinę. Wybij się na pobliską platformę. Za drzwiami przeskocz przez zwisające kartony na drugą stronę.

Wdrap się po drabinie i pokonaj robaki. Korzystając z niżej ułożonych trampolin dótrzesz na kamienny blok. Teraz za pomocą miotacza rozgrzewaj sprężyny w metalowych kluczach, tak aby dosięgnąć kolejnych mechanizmów. Na koncu wskocz na trampolinę i wybij się na drabinę (mozesz zejść na dół po dodatkowego tokena). Wdrap się na górę i kierując się sterami gazowymi w powietrzu kontynuuj wędrówkę. Wkrotce natrafisz na kolejną drabinę, na gorze czekała Cię winda. Teraz, aby aktywować następny transporter Twoim zadaniem jest spalenie 4 legowisk termitów. Pierwsze z nich jest na wprost od windy, kolejne nieco dalej po minięciu ujścia wodnego i wdrapaniu się na podwyższenie usypane z piasku (po prawej stronie). Z tego miejsca skieruj się ponownie w prawo i za pomocą drabinek dotrzyj do szybu wentylacyjnego po drugiej stronie planszy by zniszczyć trzeci. Zlokalizowanie ostatniego wiąże się z powrotem w miejsce, gdzie znajdowało się drugie mrowisko. Wybij się tym razem w lewą stronę i chwytając kolejne sfery w powietrzu dolecisz w poszukiwane miejsce. Skorzystaj z odblokowanej windy a dalej użyj trampolin, aby dostac się na drabinę. Na szczycie pozbądź się owadów i zaczekaj na ruchomy blok kamienny, gdy zbliży się na odpowiednią odległość - podlec do niego. Przeskocz z niego na drewniany podest i wdrap się na gorę. Wczołgaj się w otwór ścianie po drugiej stronie zjedź na linie, by zakończyć poziom. Wsiądź na skuter i jedz w stronę symbolu błyskawicy na mapie. Skorzystaj z portalu i wybierz Lumber Mill.

Lumber Mill

Porozmawiaj z drwalem, zleci Ci zadanie eksterminacji 7 latających owadów. Wyskocz z pnia od drzewa i rozpocznij lot przez unoszące się sfery wprost na linę. Po zjeździe użyj przycisku na ziemi, by uruchomić napięcie elektryczne i zaczekaj, aż nadfrunie chrząszcz. Kieruj się dalej przez skrzynię omiń ostrożnie piły tarczowe, a na zewnątrz uruchom drugą pułapkę. Unicestwij robaki, zmierzaj w prawą stronę wewnątrz wydrążonej dziury w drewnie, uważając na piły tarczowe.



Po drugiej stronie zlokalizujesz trzeci z kolei przycisk. Gdy uporasz się z nim, idź dalej przed siebie przez kolejną senę ostrych tarcz. Przejdź przez tunel wydrążony w drewnie, ani zewnątrz powal napotkane insekty. Nieco dalej w centrum lesu nadarzy się okazja upieczenia 2 robali na jednym ogniu. Wciśnij przycisk i zaczekaj, aż się nadzieją. Wróć teraz przed wejście od tunelu, jednakże udaj się dla odmiany sąsiednim przejściem na wprost, aby dótrzeć do strumyka. Kieruj się po kolejnych liściach lilkowych do momentu, aż ujrzysz uchylone wrota. Przejdź dalej do ujścia wodnego, wskocz na płynące równomiernie pnie drewna. Teraz leżąc na jednym z nich manewruj odpowiednio na belkach, by nie zahaczyć gałęzi. Gdy zbliżysz się do pił tarczowych, wzleć w gorę na drewniany podest. Znajdziesz tu przedostatnią klapkę do eksterminacji robaka. Za pomocą skrzyni w rogu doskocz do liny i zjedz na niej, w międzyczasie przeskakując na sąsiednią, by nie uderzyć w słup. Kontynuuj wędrówkę przed siebie, wskocz na liście unoszące się na wodzie i kieruj się w prawą stronę, aż dótrzesz na pomost. Dalej droga prowadzi przez kolejne rośliny, po drodze uważaj na zarłoczną rybę i czarna liście, ktory zapadają się po chwili. Kawałek dalej ujrzysz ruchomą platformę wodne, należy tak skakać, aby zdążyć przed zamalatającym skrzydłem. Po dotarciu na brzeg użyj ostatniego guzika, by pozbyc się fruwających kreatury. Mozesz się jeszcze pokusic o zdobycie dodatkowego tokena, który lezy niedaleko na pobliskich liściach. Na koniec wdrap się na skrzynię i z pomocą lin powroc na ląd. Udając się prosto przed siebie ujrzysz pomost, za którym znajduje się płot blokujący

przejście. Po chwili droga stanie otworem, a Ty będziesz mógł skorzystać ze zjeżdżalni. Ześlizgnij się szczęśliwie na sam dół. Rozejrzyj się dokładnie, a nieopodal ujrzysz unoszące się na wodzie liście, po których przedostaniesz się do klatki Combat Bug. Wróć na ziemię i opuść planszę za pomocą portalu. Gdy znajdziesz się w centrum teleportacji wskocz raz jeszcze do środka portalu i wybierz z listy Strip Mina 2.

Strip Mine (2)

Na wstępie Taryn przekaże Ci ostatnią dopałkę do broni w postaci Blastera. Porozmawiaj z gómkiem, zyskując od niego zadanie polegające na spenetrowaniu 30 kokonów w poszukiwaniu królowej. Po drugiej stronie muru naprzeciw którego teraz stoisz, znajduje się ukryty Combat Bug. Weź go i udaj się na prawo od kolesia z kilofem. Przeskocz strumyk, z którego uwalniają się fioletowe bąble i zmierzaj w stronę wzniesienia. Zniszcz za pomocą nowo nabytej broni stalagmitową ścianę, a wewnątrz pieczary zrób porządek z pierwszym legowiskiem (najlepiej ogniem). Użyj Blastera na kolejnej ścianie, by zyskać dostęp do windy. Zjedź na dół, a następnie korzystając z ruchomych wózków i metalowych podestów rozpocznij wędrówkę w górę planszy. Na szczycie idź się przed siebie i niszcz kolejno napotkane ściany pokryte kryształem, aż natrafisz na następny kokon. Wyjdź z jaskini na pas transportowy, uważaj na ruchome kolczugi. Po lewej znajduje się kokon, po jego unicestwieniu przeskocz na drugą stronę i z pomocą wiszących skrzynek przedostań się do kolejnej jaskini. Zniszcz ścianę po lewej, możesz teraz przelecieć się wzdłuż korytarza nad przepaścią zgarniając token. Na lewo za ścianą znajdziesz kilkanaście gniazd, które muszą spłonąć. Wróć teraz na ruchomy pas i tym razem skieruj się na wprost, aż dotrzesz na taśmę w sąsiednim pomieszczeniu. Zeskocz z niego w prawo i zniszcz blokujące drogę ściany. Na końcu drogi znajdziesz legowisko kokonów. Wróć na pas transmisyjny, po drugiej stronie jaskini znajduje się 1 gniazdo do spalenia. Przeskocz na taśmę transportową i zgodnie z jej ruchem przedostań się do pobliskiej jaskini (kolejny kokon).
Zmierzaj dalej przed siebie, aż dotrzesz do rozdroża. Wybierz lewą ścieżkę, uprzednio kruszając ściany. Nieco dalej, za kilkoma przepaściami, natrafisz na przejście do sąsiedniego pomieszczenia. Skorzystaj z półki po lewej, aby przedostać się na wyżej umiejscowione platformy, gdzie leży m.in. przydatny flakonik. Przejdź do następnej pieczary, a następnie niszcząc blokujące dalszą drogę ściany dotrzesz na początek poziomu.
Aby zdobyć ostatni brakujący kokon, należy przedostać się na wzniesienie tuż za miejscem, gdzie znajdował się Combat Bug. Przebij się przez 2 ściany i dokończ robotę. Na koniec udaj się do gómka i przejdź przez wrota na wprost od niego.

Boss: Królowa szerszeni

Zaatakuj wylęgarnię za pomocą Blastera, po czym spal wyplute przez nią młode osy. Czynność powtórz trzykrotnie, a następnie zaczekaj, aż królowa pobierze swój odwłok. Staraj się teraz trzymać zawsze z tyłu poczwary (dzięki temu ominiesz niebezpieczny laser). Gdy królowa przygotuje się do lądowania, podskocz i unieś się na chwilę w powietrze, aby ominąć falę uderzeniową. Czuły punkt kreatury znajduje się z tyłu odwłoka, tam właśnie koncentruj wszystkie swoje ataki, gdy unosi się lekko nad ziemią. Nieco później przeciwnik wdrapie się na ścianę miodu - wówczas będzie kierować w Twoją stronę potężne naloty os. Możesz je potraktować z ognia lub uciekać - same zginą. W końcowej fazie bitwy owad będzie także znosił jaja termitów, lecz nie powinno Ci to utrudnić ofensywy na jego kuper. Po wygraniu walki skieruj się nowo powstałe przejście w miodzie. Na miejscu czeka gómik i portal, którym wydostaniesz się na zewnątrz. Czas na ponowną wizytę w Emerald Isle, skorzystaj z teleportu w City Port, aby się tam przedostać.

Emerald Isle (2)

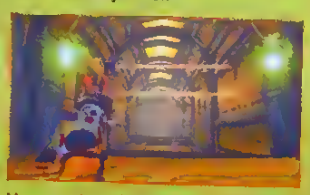
Druga wizyta w Emerald Isle wiąże się z ponowną eksterminacją wodnej płaszczki. Tym razem do dyspozycji oddano Ci działo. Cały poziom ogranicza się do prowadzenia ostrzału latającej "płetwy", która w międzyczasie wypuszcza w Twoją stronę owady. W zasadzie wystarczy nie przegrzać broni (przerywaj prowadzenie ognia) i strzelać celnie w kreatury. Po zakończonej akcji wróć na początek levelu i udaj się portal z powrotem do City Port. Przejedź się skuterem do zaznaczonego na mapie punktu.

Tanker (2)

Przaleć z pomocą lewitujących sfer przez toksyczny strumień wody, a następnie skorzystaj z windy. Teraz skacz po wynurzających się z fioletowej cieczy skrzynkach. Miej na uwadze fakt, że platformy wytaniają z wody dopiero wtedy, gdy się do nich zbliżysz. Natomiast jeśli zbyt długo pozostaniesz w miejscu, skrzynka wróci z powrotem do wody. W rogu lokacji znajduje się wejście do tunelu, którym należy się przeczołgać. Po drugiej stronie zgarnij Combat Bug (nad beczką). Nieco dalej podgrzej zawór, aby opadł poziom cieczy w zbiorniku, następnie powtórz czynność przy drugim odpowiedniku. Wskocz na trampolinę, by zostać przeniesionym do wnętrza okrętu. Wskocz na podest, który zawiezie Cię na drugą stronę planszy (uwaga na przeszkody i latające osy). Zniszcz lęgowisko i rezydujące owady, po czym wespnij się na górę po kracie. Podgrzej zawór, by otworzyć drzwi. Teraz masz 120 sekund, aby uciec z tankowca. Na początek musisz zaliczyć zjazd na linie, po drodze można chwycić zeton. Pamiętaj, aby stosować uniki i w porę zmieniać tiny, na których zjeżdżasz. Na dole spal kokon i wybij się z trampoliny, teraz skacz przez wynurzające się skrzynki i zasuwaj przed siebie, aż dotrzesz do zaworu. Podgrzej go, a gdy poziom cieczy opadnie, akorzystaj z wyjścia. Zostaniesz automatycznie przeniesiony do kolejnego levelu.

Baron's Palace

Idź przed siebie, aż dotrzesz do windy, na górze aktywuje się alarm. Bojowe roślinki można z powodzeniem zniszczyć za pomocą Blastera. Idź na wprost przeskakując nad promieniami laserowymi, mijń statuę i kontynuuj zwiedzanie przez plac. Wkrocz do pozostałego budynku i przefruń nad śmiercionośnymi promieniami na końcu korytarza, skręć w prawo. Przeskocz nad kolcami, a następnie wyskocz ze stolika przez łukę w promieniach. Pomiędzy regałami z książkami znajduje się następna przerwa, przez którą można przelecieć. Kawałek dalej przeczołgaj się pod promieniami i raz jeszcze przeskocz przez łukę przelatując nad kolcami. Przepełznij do następnej strefy i korzystając z dopalacza przefruń nad pułapką do następnego pomieszczenia. Omijając lasery poruszające się na podłodze, zmierzaj prosto pod ruchomymi promieniami. Pokonaj wścibskie skorpiony, a nieco dalej wyskocz ze stolika, by móc przelecieć nad laserem. Kontynuuj mijanie promieni, kawałek dalej ujrzysz trzy kolejno ustawione ściany laserów.



Musisz wyskoczyć z postumentu i lecieć nieprzerwanie przez wszystkie bramy, łykając po drodze gaz. Wydostaniesz się na zewnątrz, skąd trafisz do kolejnej zabezpieczonej strefy. Przefruń nad kolcami, a następnie wybij się ze stolika przez łukę. Zmierzaj w lewo przez kolejną szparę między laserami. Raz jeszcze skręć w lewo i prześlizgnij się przez kolejną przerwę w promieniach. Omiń ruchome lasery i ostrożnie przejdź przez podłogę wypełnioną laserami. Dalej droga prowadzi przez kilka ścian laserowych, których dodatkowo strzegą owady. Na końcu korytarza natrafisz na ogródek z wodospadami, pozbądź się przeciwników i powędruj w stronę następnego budynku. Będąc w skarbcu wyskocz ze skrzyni po lewej na wyższy podest. Teraz korzystając z ruchomych wózków w powietrzu przedostań się do sąsiedniego pomieszczenia. Wdrap się na skrzynkę w centralnej części planszy, następnie przeleć do tyłu pod ścianę i chwyć się pudła. Zaczekaj, aż ruchome kontenery odsłonią Ci drogę do kolejnych skrzynek umieszczonych na skos od Ciebie. Wskoczenie na ostatnią jest równoznaczne z upuszczeniem balastu na kraty. Udaj się w nowo powstałe przejście i obejrzyj scenkę. Idź przed siebie, po drodze oczyszczając sobie drogę z robali i przeskakując przez kontenery. Obejrzyj krótką animację i zasuwaj korytarzem przed siebie, aż natrafisz na pomieszczenie wypełnione skrzyniami. Wdrap się na ich szczyt w rogu i skorzystaj z szybu wentylacyjnego. Po obejrzeniu sekwencji filmowej znajdziesz się automatycznie w więzieniu.

Prison

Obserwuj dokładnie ruchy patrolującego strażnika i przebiegnij do następnego lochu.



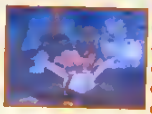
gdy będzie stał do Ciebie plecami. Wsiądź na Zoomera i rozpocznij ucieczkę przed patrolem. Omijaj napotkane pola siłowe, która znacznie zmniejszają prędkość. Gdy uda Ci się zgubić pościg, wysiądź z pojazdu i przejdź niepostrzeżenie obok żołnierza. W następnej lokacji zgarnij klucz, uważając na patrolującego strażnika. W drugiej celi po lewej, pod łóżkiem, znajduje się otwór wyjściowy. Wdrap się po kracie na górę i skorzystaj z windy. Udaj się w lewo, poczekaj aż strażnik wejdzie do toalety, po czym szybko czmychnij na podłoski transporter. Na górze przefruń na przeciwległą platformę, pozbądź się robaków i wjedź na następne piętro. Ponownie czeka Cię przemierzanie przepaści i pozbywanie się natrętnych owadów. Na koniec wejdź do szybu wentylacyjnego. Przepełznij do końca otworu i poczekaj, aż odejdzie żołnierz. Wyjdź na zewnątrz i szybko wdrap się po kracie na kontener. Przeskocz z niego do otworu wyjściowego do kolejnego korytarza, gdzie patrolują 3 osoby. Prześlizgnij się umiejętnie pomiędzy strażnikami. Klucz znajduje się za ostatnim filarem, natomiast wyjście z lokacji w pierwszym lochu po prawej. Wczołgaj się pod łóżko i przedostań się do windy. Kieruj się cały czas w prawo, po drodze musisz przeskoczyć przez kilka platform i przelecieć nad przepaścią. Na koniec jeszcze przejdź obok strażnika, gdy ten będzie sprawdzał celę. Wczołgaj się w otwór i obejrzyj scenkę. Po drugiej stronie zmierzaj przed siebie walcząc z napotkanymi insektami. Przefrun nad przepaścią i wespnij się na górę po kracie. Po chwili wzbij się ponownie i korzystając ze sfer dolec do siatki. Wdrap się na szczyt i zaczekaj, aż odejdzie strażnik, wówczas szybko pobiegnij wzdłuż podestu i wybij się w prawo. Kontynuuj lot przed siebie, aż dotrzesz do charakterystycznej komnaty z źródłem elektrycznym pośrodku. Przedostań się na wystający mostek i przejdź na kratę osadzoną na krańcu. Użyj miotacza ognia, lewitując nad ziemią tak długo, aż most umożliwi przedostanie się na drugą stronę. Nieco dalej mieści się pomieszczenie z kilkunastoma takimi mostami, odgrzewaj piece, aby przedostać się do umieszczonego w przeciwległym rogu wyjścia. Dalej droga prowadzi do centrum dowodzenia - obejrzyj sekwencję filmową. Podejdź do panelu sterowniczego i rozpocznij mini-gierkę. Musisz wciskać klawisze pojawiające się na ekranie, z lewej strony wytaniają się kierunki, natomiast z prawej przyciski funkcyjne. Zadanie utrudnia fakt, iż nie można się choć raz pomylić - w przeciwnym razie zaczynasz od nowa. Po wykonaniu zadania przejdź przez bramę i przygotuj się do ostatecznej bitwy.

Boss: Mechaniczny robal

Ostatnia walka dzieli się na 3 fazy. W pierwszej z nich należy uciekać po kolejnych platformach unikając ataków ze strony mecha. Staraj się być w ciągłym ruchu, do momentu aż robal osadzi się na jednym z gniazd i zacznie pobierać energię - wówczas ustrzel go z Blastera. Druga część walki to typowy survival, wystarczy przetrwać. Najpierw unikaj pierwszej serii strzałów, a następnie, gdy boss zaatakuje skumulowaną energią, przelec na drugą stronę po linii unoszących się sfer. Na miejscu podgrzej zawór, aby opadł poziom cieczy. Wróć z powrotem na podesty i powtórz tę samą czynność, z tym że po kumulacji pofrun na przeciwległą obręcz. Finalna potyczka to 3 tury, odczekaj, aż potwór ustawi się na jednym z nich i spróbuje wytworzyć elektryczną bryłę, wówczas zaatakuj go z Blastera. Teraz należy przedostać się po skrawkach drogi na sam koniec i klepnąć w czoło bezbronną kreaturę (w ostatnim torze wystarczy wlecieć na niego podmuchem Blastera). Po tym, jak się z nim uporasz, idź przez rozsuwane drzwi po lewej, dojdź do jego zwłok i naciesz swoje oczy epilogiem.

MASKI

W niewidocznych gołym okiem zakamarkach poukrywano pewne obrazy. Jeśli znajdziesz właściwe pomieszczenie i stłuczesz ramkę, zyskasz charakterystyczny wizerunek znanego bohatera platformówki (mającego związek z konsolami Sony). Poniżej lista postaci oraz miejsca ich zdobywania.



Aktywowanie poszczególnych masek odbywa się w opcji Secrets/Cheats.

Postać: Daxter przed mutacją
Poziom: Westside Hotel
Zjedź do końca pierwszą rurą. Obróć się i spójrz w górę, a dostrzeżesz krawędź podestu. Jeśli masz już w swoim ekwipunku miotacz ognia, powinieneś dosięgnąć tej półki. Po stłuczeniu obrazka na szczycie zyskasz "człowieczą" maskę Daxtera.

Postać: Jak
Poziom: Prison
Po zdobyciu klucza w korytarzu, gdzie patroluje 3 strażników. Otwórz celę pierwszą po lewej i zniszcz obrazek na półce. Kompan Daxtera jest już Twój.

Bohater: Samos
Poziom: Lumber Mill
Tuż po pierwszym zjeździe na linie, przejdź przez ruchome piły tarczowe. Następnie gdy wyjdziesz z tartaku, powinieneś ujrzeć po prawej tunel z kolejnymi pułapkami, natomiast po lewej strumyk. Teraz z poziomu platformy wyleć w stronę wody, trzymając się tuż przy ścianie budynku. Po chwili dostrzeżesz wnękę w drewnie. Przedostań się do środka, rozbij obrazek, a w nagrodę otrzymasz wizerunek starca z J&D PL.

Postać: Ratchet
Poziom: Transit System
Podczas sekwencji wspinania się na słup, po którym porusza się ognista obręcz. Przedostań się na sam szczyt, następnie podejdź do krawędzi po lewej od wyjścia. Zeskocz na niższą platformę i uderz leżący obrazek.

Postać: Clank
Poziom: Tanker
Wewnątrz maszynowni (do której trafiłeś po wybiciu się z trampoliny) omiń zawory i wespnij się na górę po drabince, po czym obróć się i dotrzyj na przeciwległą siatkę w oddali. Wdrap się na szczyt (była tu klatka z Combat Bug), a następnie przejdź wąskim podestem na drugą stronę. Na środku leży wizerunek sympatycznego robota znanego z gry Ratchet & Clank, uderz go packą i maska jest Twoja.

Postać: Sly Cooper
Poziom. City Port
Zaraz za portalem prowadzącym do Emerald Isle znajduje się duża skrzynia. Wskocz na nią, a następnie zejdź z drugiej strony. Gdy się obrócisz w stronę, z której przyszedłeś, ujrzysz dziurę w jej wnętrzu. Uderz w obrazek, a zyskasz twarz szopa.



DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY



INFO - PANEL

platforma	Xbox
developer	Funcom
gatunek	Przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	12 godzin
stopien trudnosci	średni
ocena w PSX EXTREME	7 (Koos)
ocena średnia*	77%

Mniej udany sequel

Dreamfall to typowa gra z gatunku przygodowak, kojarzonych bardziej z PC niz z konsolami. Zresztą stanowi sequel wydanego 6 lat temu na PC The Longest Journey. Wyraznie widac, ze tworcy Dreamfalla mieli ambicje odswiezenia gatunku - zaimplementowali prosty system walki wręcz, który powoduje, ze eksploracja lokacji nie staje się monotonna. Tyle ze sama bitka nie każdemu się spodoba, jako ze jest nie do końca dopracowanym elementem zabawy. Fabuła i klimat trzymają wysoki poziom. Mankamentem są częste loadingi i toporne wykonanie postaci, zwłaszcza drugoplanowych. Mimo to gra jest bardzo dobra i godna polecenia wszystkim fanom przygodowek, szczególnie ze jest juz najprawdopodobniej ostatnią tego typu na Xboxa. [Mateusz Ruszczyk]



Rozdział 0: Tainted

Monastery (Brian Westhouse)

Zwiedź pokoj i wyjdź na korytarz. Podążaj za mnichem, az dojdziesz do duzej sali. W środku podejdź do ludzi rozmawiających po lewej, następnie pokręć się trochę po sali, az głowny mnich każe Ci wejść w okrąg. Zrób to i obejrzyj cut-scenkę.

Rozdział 1: One

Casablanca (Zoë)

Zaczynasz w swoim pokoju. Pokręć się po nim trochę, a gdy juz to zrobisz, pogadaj z Wonkarsem (fioletowy robot - małpa), który powie Ci, jaki masz rozkład dnia itd. Zabierz z krzesła telefon, podejdź do szafy i przebierz się. Zejdz na dół, gdzie spotkasz ojca Zoë. Wypytaj go o wszystko i wyjdź z domu. Droga jest prosta, więc się nie zgubisz, idź przed siebie rozmawiając z napotkanymi ludźmi, az dojdziesz do dziewczyny stojącej w drzwiach sklepu 'Alien the Cat'. Obojętnie jaką odpowiedź wybierzesz, wejdź za nią do sklepu. W środku porozmawiaj z Olivią, która zaoferuje ci upgrade do telefonu. Będziesz musiał wrócić po niego później. Wyjdz i idź na okrągły plac z fontanną, gdzie zaczepi Cię koleżanka i przypomni o treningu na sali gimnastycznej. Pogadaj ze wszystkimi na placu, skręc w prawo i biegnij, az zobaczysz duze niebieskie drzwi. Wejdz do środka - jesteś w sali gimnastycznej. Podejdź do kobiety w zielonym ubraniu - będziesz musiał stoczyć z nią walkę. Po wygranej możesz



opuścić salę lub trenować dalej. Gdy znajdziesz się z powrotem na ulicy, do Zoë zadzwoni Reza, który chce się z nią spotkać w Moca Loco na placu z fontanną. Wróć tam i podejdź do Rezy, który siedzi na ławce po lewej, a otrzymasz zadanie. Musisz udać się do Jiva Corporation i wziąć stamtąd paczkę. Taksówkę znajdziesz niedaleko sali gimnastycznej.

Jiva Corporation (Zoë)

Na miejscu wsiądź do windy. Podejdź do biurka. Podczas rozmowy z sekretarką proponuję wybrać opcje: Appointment, Distract, Plead. Gdy laska pójdzie szukać paczki, podbiegnij do drzwi, w które własnie weszła i naciśnij przycisk, aby zamknąć ją w środku. Jezeli wybierzesz inne odpowiedzi będziesz musiał ją pokonać. Podejdź do komputera na biurku, a otworzysz sobie drzwi po lewej. Udaj się tam i zobaczysz scenkę, w której ktoś ucieka. Wespnij się na pudło po lewej, a z niego na windę. U góry otwórz skrzynkę i pociągnij wajchę. Zejdź na dół i uwolnij Helenę zamkniętą w środku. Idz za nią do poprzedniego pomieszczenia, podejdz do windy i poczekaj, az Helena ją uruchomi, a następnie zjedź na dół. Na dole dostaniesz paczkę niezależnie od odpowiedzi Helena ucieknie. Przywołaj taksówkę i wróć do...

Casablanca (Zoë)

Wróć na plac z fontanną i wybierz lewą drogę przy barze Sushi. Idź schodami, az dojdziesz do hotelu. W środku kieruj się schodami na górę i skręć w prawo. Zobaczysz uciekającego kota i otwarte drzwi do apartamentu Rezy. Wejdź do środka i podejdź do leżących zwłok kobiety. Po scence nic nie rób, czekaj, az złapią Cię żołnierze. Podczas przesłuchania proponuję zebyś współpracował i mówił prawdę, ale bez względu na to, co wybierzesz, i tak znajdziesz się z powrotem w domu Zoë.

Rozdział 2: Lost

Casablanca (Zoë)

Workers przeczyta Ci wiadomość zostawioną przez Rezę - dowiesz się za masz znaleźć jego notes, który ukrył gdzieś w swoim apartamencie. Wyjdź z domu i udaj się do sklepu 'Alien the Cat', gdzie dostaniesz od Olivi upgrade do telefonu, pozwalający na hakowanie urządzeń. Wyjdź ze sklepu i idź do apartamentu Rezy. Zeby otworzyć drzwi, musisz użyć telefonu (dwa razy strzałka do góry) i rozwiązać prostą zagadkę, polegającą na odnalezieniu w określonym czasie symboli widniejących na dole ekranu.



W środku zobaczysz, jak robot niszczy Lucię - robota Rezy. Teraz musisz się skradać omijając rozsypane szkło i przewrócone meble, aby dostać się do łazienki. W łazience naciśnij przycisk przy prysznicu i nie ruszaj się, dopóki robot nie wejdzie do środka. Wtedy zamknij kabinę i masz go z głowy. Podejdź do leżącej Lucii na dywanie i wyjmij z niej Watilla Parts. Wróć do sklepu "Alien the Cat" i daj Olivi Watilla Parts. Olivia powie Ci, że wszystko zostało spalone i trzeba włożyć Lucii nowe części. Niestety, nie posiada w tej chwili zamiennych mózgów. Po rozmowie dostaniesz Watilla Power Source. Udaj się do

NAJWAŻNIEJSZE POSTACI WYSTĘPUJĄCE W GRZE:

GŁÓWNI BOHATEROWIE:



Zoë Castillo - 20 letnia Zoë mieszka razem z ojcem w Casablance. Bezrobotna i nie mająca żadnych zainteresowań nudzi się siedząc całymi dniami w domu. Któregos dnia jej życie zmienia się, gdy jej chłopak Reza znika, a Zoë zostaje wmieszana w spisek i wyrusza w najdłuższą podróż swojego życia.



April Ryan - podobnie jak Zoë pochodzi z normalnego świata, lecz 10 lat temu trafiła do Arkadii i została przywódczynią tamtejszego ruchu oporu. Nie ma już żadnej szansy na powrót do domu. April pomoże Zoë wielokrotnie w tej opowieści, sama poświęcając wiele.



Kian Alvane - tajemniczy wysłannik Szóstego Domu. Wykonuje rozkazy swojej mistrzyni i pilnuje porządku w Arkadii. Któregos dnia postanawia wyruszyć w podróż, gdyż chce dowiedzieć się więcej o swojej przeszłości.

POSTACIE DRUGOPLANOWE:



Brian Westhouse - człowiek, który w jakiś sposób nie będąc "wybrańcem" podróżuje pomiędzy dwoma światami. Zaginął w Tybecie.



Reza Temiz - były chłopak Zoë, dziennikarz, który posiadł informacje mogące zmienić cały świat. Pewnego dnia zleca zadanie Zoë, a następnie znika w tajemniczych okolicznościach.



Olivia De Marco - najlepsza przyjaciółka Zoë, prowadzi sklep elektroniczny. Wielokrotnie wspomaga Zoë swoimi hakerskimi sztuczkami.



Benrime Salmin - właścicielka karczmy w Arkadii. Ukrywa w niej działaczy ruchu oporu i zawsze pomaga wszystkim potrzebującym.



Crow - kruk, przyjaciel April, który lubi ryzyko i nigdy nie odmówi pomocy April.

Brynn - najmłodszy członek ruchu oporu. Dorastał wraz z April i po cichu podkochuje się w niej.

Chawan - kolejny członek ruchu oporu. Wspiera April głownie swoją siłą i wbrew pozorom jest bardzo inteligentny.

Na'Ane - tajemnicza postać, która prawdopodobnie nie jest człowiekiem. Należy do grupy April i wspiera ją magią.

domu Zoë i znajdź Wonkersa. Każ mu się wyłączyć i wyjmij z niego Watilla Brain. Wróć do apartamentu Rezy i włóż Lucii nowe części. Porozmawiaj z Lucią dwukrotnie, aż Zoë wypowie specjalny kod. Poczekaj, aż Lucia otworzy sejf. Po scence weź notes Rezy, wyjmij z Lucii Watilla Brain i wróć do sklepu Olivii. Daj jej notes, a dowiesz się, że musisz jechać do Newport, aby spotkać się z Charliem. Idź do domu, zanim wezmiesz plecak z szafki podejdź do Wonkersa i włóż mu mózg na miejsce. Po zabraniu plecaka przeniesiesz się do

Northland (April)

To tylko króciutki epizod. Po obejrzeniu scenki



musisz pokonać żołnierzy. Często blokuj i wyprowadzaj szybkie kontry. Po walce znowu będziesz kierować Zoë.

Rozdział 3: 201

Newport (Zoë)

Przejdź ciasną uliczkę, aż zobaczysz scenkę pokazującą z góry całą lokację. Idź pomostem w lewo do dziada prowadzącego sklepik z rupieciami. Zapytaj go, gdzie jest The Fringe. Nie idź schodami na górę, i tak chwilowo nic tam nie zrobisz. Zawróć, min uliczkę, którą tu przyszedłeś i idź naprzód aleją. W końcu zobaczysz oświetlony na niebiesko The Fringe. Wejdź do środka i odszukaj Charliego siedzącego przy stoliku niedaleko akwarium. Wypytaj go o wszystko, a powie Ci, że Reza pytał go ostatnio o dokładny rozkład pomieszczeń w Victory Hotel. Teraz cofnij się i wejdź na schody, które widziałeś wcześniej przy sklepiku dziada. Idź, aż zobaczysz szary budynek pokryty graffiti. Drzwi są zamknięte, więc pójdź w lewo, zejdź na dół do wody i dalej kanałem do drabiny. Wejdź na nią, a zobaczysz kłódkę. Wyjmij telefon i zadzwoń do Olivii (trzy razy strzałka do góry), która powie Ci, że do otwarcia kłódki potrzebujesz wytrychu. Wróć do sklepiku dziada i poproś go o wytrych. Niestety dziadyga nie będzie chciał przyjąć od Ciebie pieniędzy. Powie, za chciałby dostać nowy software do telefonu. Zadzwoń znów do Olivii, która Ci go prześle, podejdź do starucha i wymień software na wytrych. Wróć do kłódki i użyj go. Teraz czeka Cię zagadka. Wystarczy ułożyć 8 par generowanych losowo klocków, po dwie w każdym kolorze i furtka stoi przed Tobą otworem. Na placu śpi pies - nie możesz go obudzić, jeśli jednak to zrobisz, szybko uciekaj na dół po drabinie, a pies zaśnie z powrotem. Musisz skradać się, gdy przejeżdża pociąg i dostać się do szopy po lewej. W środku weź siekierę ze ściany i z powrotem przemknij się przez plac do drabiny. Na dole idź w prawo do skrzyni. Przesuń ją do końca w lewo i wejdź na nią. Użyj siekiery i wdrap się do środka.

Victory Hotel (Zoë)

Podnieś kijek - Axe Handle z podłogi i podejdź do stołu z pojemnikami. Po lewej w skrzyni leży szperka - Rag. Otwórz inwentarz i połącz kijek ze szperką, a otrzymasz pochodnię. Teraz zanurz ją w czerwonym pojemniku z benzyną. Podejdź do bojlera z prawej i zapal pochodnię. Idź ciemnym korytarzem obok, aż do drzwi ze śladami krwi. Wejdź w nie, a Zoë znajdzie zapalniczkę Rezy. Podejdź do monitorów i obejrzyj widok z kamer. Wyciągnij telefon i użyj go do zhakowania systemu (takie same zasady jak przy otwieraniu drzwi w apartamencie Rezy, tylko teraz będzie trudniej). Wyjdź z pomieszczenia i idź schodami na górę do nowo otwartych drzwi. Tam zobaczysz faceta siedzącego na łóżku. Gdy Cię zauważy, podejdzie i zapyta, po co tu jesteś. Odpowiadaj na pytania: Vacation, Lie, Calm down, Manager (jeśli wybierzesz złe zaatakuje Cię i praktycznie nie będziesz miał szans na pokonanie go). W końcu gość pozwoli pozwiedzać Zoë hotel, ale nie na długo! Wejdź szybko po schodach na górę i odwiedź pokój po prawej stronie. W środku zobaczysz leżącą kobietę, na której najprawdopodobniej są przeprowadzane jakieś eksperymenty. Wyjdź i idź korytarzem dalej, zobaczysz pokój 201, ale niestety jest zamknięty. Za chwilę facet na dole zacznie Cię szukać! Biegnij szybko do łazienki przy drugich schodach (nie wchodź na górę, bo nic tam nie znajdziesz) i weź z okna Window Handle. Teraz leć do pokoju pod schodami, podbiegnij do okna i użyj Window Handle. Otwórz okno i po drabinie dostań się na wyższe piętro. Zobaczysz człowieka wychodzącego z łazienki. Idź tam i weź ręcznik - Towel. Idź korytarzem do pokoju, gdzie leży facet, którego widziałeś przed chwilą. Podejdź do niego, a zaatakuje Cię, na szczęście jest łatwy do pokonania. Weź prześcieradło z jego łóżka - Dirty Sheet i biegnij dalej korytarzem, aż od okna z kaloryferem. Wejdź w inwentarz i połącz prześcieradło z ręcznikiem, a otrzymasz Makeshift Rope. Przywiąż to do kaloryfera i wyjdź przez okno. Idź dalej i wdrap się przez następne okno. W środku otwórz szafę i weź z niej fotografię. Do pokoju wejdzie facet o imieniu Marcus, posługujący się ciekawym językiem (), podczas rozmowy wybieraj odpowiedzi: Calm down, Yes. Marcus zgodzi się na spotkanie z Zoë



w The Fringe. Wyjdź za nim z pokoju i idź na dół do drzwi.

Newport (Zoë)

Skieruj się do The Fringe. Daj Charliemu zdjęcie znalezione przed chwilą w hotelu. Czeka Cię teraz długa rozmowa, podczas której dowiesz się wiele o April i o powodach dziwnych wizji Zoë. Po rozmowie wejdź na górę po czerwonych schodach i idź do otwartego pomieszczenia, skąd spróbuj zadzwonić do Rezy. Nagle "odwiedzi" Cię Marcus.

Rozdział 4: Winter

Winter (Zoë)

Znajdujesz się na dużym lodowym pustkowiu, które Zoë widziała wcześniej w swoich wizjach. Biegnij naprzód do czarnego domu. Po scence znajdziesz się w

Subterranean City (Zoe)

Jesteś w jaskini, której teren patrolują dwaj strażnicy. Możesz ich po cichu wyminąć lub zabić. Idź do przodu (po drodze znajdziesz Glowing Egg), aż dojdziesz do koła młyńskiego. Wejdź po schodach na górę, gdzie zobaczysz zawór. Podejdź do niego z prawej strony, połóż na górze Glowing Egg i zakręć nim. Weź z powrotem jajo, zejdź na dół i wdrap się na koło. Na górze przeskocz na drugą stronę i wejdź na długą drabinę. Idź pieczarą do końca - zwróć uwagę na trzy symbole widniejące na ścianie po prawej. Musisz naciskać je w kolejności: lewy, środkowy, lewy, prawy. Wejdź w nowo otwartą przejście i podziwiaj lokację. Podejdź do drzwi naprzeciwko i kliknij na nie kilkukrotnie tak, aby Zoë je wykopała. Idź dalej, aż znajdziesz się w karczmie "Journeyman Inn".

Marcuria (Zoë)



Porozmawiaj z barmanką Bennme, która wyjaśni Zoë, że znajduje się w zupełnie innym świecie i tylko Magda może jej pomóc. Wyjdź na zewnątrz, idź w lewo, gdzie znajdziesz Blind Boba, który będzie chciał wino w zamian za pomoc. Zgódź się, wróć z powrotem do karczmy i poproś barmankę o wino. Niestety, Bennme nie ma w tej chwili składników potrzebnych do jego przyrządzenia. Wyjdź z karczmy i skieruj swoje kroki na lewo, gdzie po dłuższym marszu zobaczysz ogromny plac z białą wieżą. Na razie nic tu nie zdziałasz, więc idź drogą w prawo. Znajdziesz się na targowisku. Podejdź do człowieka po lewej i zapytaj go o przyprawy do wina. Dowiesz się, że niestety dostawa jeszcze nie przyjechała i zapewne utknęła gdzieś w Ghetto. Sprzedawca poprosi Zoë o znalezienie dostawcy i przyniesienie przypraw. Musisz wrócić aż do karczmy i biec dalej w prawo, gdzie znajdziesz dostawcę. Porozmawiaj z nim, a po skończonej konwersacji otrzymasz worek z przyprawami. Biegnij z powrotem na targowisko i daj sprzedawcy worek. W końcu otrzymasz swoją upragnioną część przypraw. Wracaj do karczmy i powiedz Bennme, że zdobyłeś przyprawy. Idź na zaplecze, gdzie znajdziesz pustą butelkę oraz garnek z winem. Dosyp przypraw do garnka i zanurz w nim butelkę. Teraz udaj się z powrotem do Blind Boba. Daj mu wino, a powie Ci, że Crazy Clara może pomóc Zoë w odnalezieniu Magdy. Wróć na targowisko i mijaną kobietę [illegible] pę bezdomnym. Porozmawiaj z nią i idź drogą w lewo. Biegnij do przodu, niedaleko znajdziesz Clarę, której odebrano zwierzątko. Wróć na targowisko, idź prawą stroną, spotkasz tam żołnierza, który nie będzie chciał wpuścić Zoë w boczną uliczkę. Żeby przejść niezauważonym, musisz ukryć się ze wędrującym w pobliżu słoniem. Gdy słoń będzie tuż przy uliczce, wybiegnij zza niego i wbiegnij w nią. Uwolnij zwierzątko i biegnij z powrotem do Clary. Zadowolone powie Ci, że kobieta rozdająca zupę to właśnie Magda! Wróć na targowisko i zagadaj z nią. Twoje odpowiedzi nie mają znaczenia. Po skończonej rozmowie zawoła Cię pewien nieznajomy gość. Powie, że zna miejsce, gdzie przebywa April. Idź za nim, a za zakrętem Zoë zostanie porwana.

Sadir (Kian)

Pokonaj trzech zawodników i porozmawiaj z



czerwonowłosym facetem. Po chwili rozmowę przerwie dziewczynka. Biegnij za nią korytarzem i na końcu otwórz drzwi po prawej. Po scence wracaj na ring.

Rozdział 5: Alchera

Newport (Zoë)

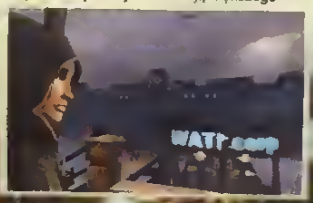
April teleportowała Zoë z powrotem do normalnego świata. Wyjdź z The Fringe i idź aż zadzwoni do Ciebie Olivia - dowiesz się, że masz jechać do Japonii.

Marcuria (April)

Wyjdź z karczmy i kieruj się na plac z białą wieżą. Idź przed siebie do rusztowań, gdzie strażnik nie będzie chciał Cię przepuścić. Zakradnij się z prawej strony rusztowań i załatw strażnika od tyłu. Wejdź na rusztowanie, idź balkonem przy szybie, aż znajdziesz w niej szczelinę. Włącz Focus Mode (naciśnij lewy analog) i nakieruj wskaźnik na dwie rozmawiające postaci. Gdy April stwierdzi, że o czymś rozmawiają, nakieruj wskaźnik na postaci jeszcze raz, aby podsłuchać rozmowę. Zejdź na dół i idź z powrotem do karczmy za postacią w kapturze. Porozmawiaj z Bertnme i zejdź schodami na dół.

Wati City (Zoë)

Podejdź do automatu po lewej i użyj telefonu, aby otrzymać gumę. Użyj gumy na obrazku małpy obok, wyjmiesz naklejkę - Sticker. Wejdź schodami na górę i porozmawiaj z facetem stojącym naprzeciwko. Twoje odpowiedzi jak zwykle nie mają większego



znaczenia i tak zobaczysz jak Twój rozmówca znika przy śmietniku. Podejdź do niego (śmietnika) i zbadaj dwukrotnie, żeby otrzymać Tom Ticket. Połącz Tom Ticket ze Stickerem, aby otrzymać Museum Ticket. Użyj go na panelu przy kolejce linowej po prawej i wsiądź do środka.

Waticorp Museum (Zoë)

Podejdź do gabloty z prawej (z robotem-królikiem) i dotknij jej, aby włączyć alarm. Teraz idź do drzwi na końcu i naciśnij czerwony przycisk. Włączy się kolejny alarm, wróć do gabloty z królikiem i daj szczeniakowi gumę. Porozmawiaj z nim i czekaj, aż uruchomi robota. Pobiegnij do drzwi z czerwonym przyciskiem i otwórz je za pomocą telefonu (zasady takie same jak przy hakowaniu poprzednich urządzeń).

Inside Waticorp (Zoë)

Weź z szafki naprzeciwko ubranie pracownika. Idź do szybu wentylacyjnego po prawej i poczekaj, aż wyjedzie z niego robot czyszczący, wtedy szybko wejdź w szyb. Idź do przodu, przy windzie zaczepi Cię jakaś kobieta. Jeśli wybierzesz odpowiedzi: New lub Trick, wjedziesz razem z nią windą na górę. Jeśli jednak wybierzesz Truth, będziesz musiał szybko złapać ją i w windzie po raz kolejny zhakować system. Na górze idź w prawo i po drodze uważaj na robota. W korytarzu skręć w lewo i przejdź przez duże drzwi. Znajdziesz tam Damiena, który zaoferuje Ci pomoc. Zejdź schodami na dół i poczekaj, aż drzwi zaświecą się na zielono, wtedy wejdź w nie. Idź w lewo i uważaj na pająka. Musisz znaleźć ukryty panel w ścianie, macaj ściany w podłużu dwóch par drzwi naprzeciwko siebie. Na panelu użyj telefonu i znajdź drzwi z niebieskimi znakami. W środku weź kapsułkę, którą musisz połączyć z Wormem w Twoim inwentarzu, aby otrzymać Encapsulated Worm. Wyjdź z powrotem na korytarz i odszukaj drzwi oznaczone na zielono. W środku wejdź w kapsułę po prawej i użyj Encapsulated Worm w urządzeniu po lewej. Teraz odszukaj drzwi z pomarańczowymi znakami. Dalsze przejście blokuje Ci pole laserowe. Wróć i idź do drzwi z czerwonymi oznaczeniami. W środku użyj telefonu na pająku stojącym po lewej. Steruj nim i wyjdź na korytarz, gdzie musisz odszukać i zniszczyć przeszkadzającego Ci wcześniej pająka. Kliknij na niego, aby go przeprogramować i idź pająkiem do pokoju z polem laserowym. Ustaw robota na przycisku, a następnie skieruj tam Zoë. Przeszukaj ubranie na krześle, a znajdziesz Datakey. Wróć i odszukaj ostatnie już zamknięte drzwi. Użyj Datakey i w środku naciśnij panel kontrolny po prawej. Wejdź w nowo otwarte przejście i idź naprzód. Po scence idź w prawo aż do schodów. Nie schodź na dół, tylko przyczaj się i poczekaj, aż wyjdzie z nich facet. Szybko cofnij się kawałek uważając, żeby ani on, ani kobieta z lewej nie zauważyli Cię. Poczekaj, aż facet zejdzie na dół i idź za nim. Na dole znajdź miejsce na szybie, w które musisz włożyć Encapsulated Worm.

Subterranean City (April)

Zejdź schodami i idź przed siebie, aż zobaczysz przechodzącego przez drzwi stwora. Ukryj się przy schodach z prawej i poczekaj na następnego. Gdy zacznie otwierać drzwi, podkradnij się do niego i poczekaj, aż wejdzie do środka, wtedy szybko wejdź za nim. Schowaj się za ołtarzem, wejdź w Focus Mode i nakieruj wskaźnik na stwora wchodzącego przez drzwi. Gdy w nie wejdzie, podejdź do ruchu i otwórz. Znów zejdź schodami na dół i podejdź do posągu. Obróć koło tak, żeby na samej górze znajdowała się klepsydra. Schodź nizej, aż dojdziesz do pomieszczenia z kolumną po środku. Uwaga podczas zwiedzania całej lokacji musisz uważać na chodzącego tu stwora, jeśli zauważy Cię, zawoła "kolegę" z którym nie masz szans wygrać. Zapisuj często grę! Idź w lewo, gdzie znajdziesz kolejny posąg, obróć kołem tak, żeby na górze znalazła się koperta. Wróć do sali z kolumną i idź w prawo do posągu. Obróć kołem tak, żeby na górze znalazł się symbol koła. Idź w lewo od posągu do popękanej ściany. Przywal w nią trzy razy i po chwili znajdziesz się w kolejnej sali z kolumną. Wejdź na schody, skręć w lewo i idź w prawo do ostatniego posągu. Pokręć kołem tak, żeby symbol o wyglądzie V znalazł się na górze. Cofnij się i idź na górę, skręć w prawo, a znajdziesz się w pomieszczeniu z sarkofagiem. Otwórz go i weź Glowing Egg. Wracaj do sali z kolumną i włóż w bramę po lewej Glowing Egg. Biegnij prosto, otwórz drzwi, a zobaczysz scenkę. Zbiegnij schodami z lewej i uciekaj przed stworem aż do popękanych schodów na przeciwległym końcu. Zeskocz z prawej na dół i skradaj się do tyłu, skręć w prawo przy kolumnie, żeby wyjść z lokacji.



Inside Waticorp (Zoë)

Biegnij na górę, następnie przed siebie i korytarzem w lewo do windy.

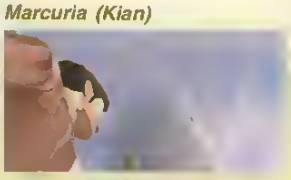
Rozdział 6: Morpheus

Idź do brzydala naprzeciwko. Niewazne, jakich odpowiedzi udzielisz, przybiegną bliźniaczki. Uciekaj w lewo, następnie skręć znowu w lewo i wbiegnij w drzwi po prawej. Wbiegnij w drzwi naprzeciwko, leć na prawo, wdrap się na skrzynię i skocz na latającego robota. Po scence znajdziesz się w

Marcuria (April)

Po rozmowie z Na'ane idź do karczmy porozmawiać z Benrime. Za chwilę podejdzie do was Brian, którego powinieneś zapytać o Tiavels. Wyjdź i idź w prawo, tam gdzie wcześniej stał dostawca z wozem. Znajdziesz się w Ghetto. Wypytaj o wszystko maga po lewej i idź w prawo do doków. Porozmawiaj z zakapturzonym typem na molo i odpowiedz - Pay. Następnie wróć do maga i zapytaj go o książkę. Cofnij się do gościa na molo, porozmawiaj z nim i daj mu książkę.

Marcuria (Kian)



Wejdź do białej wieży.

Rozdział 7: Destiny

Dark people's city (April)

Musisz przejść długą drogę za gościem w kapturze. Kiedy zatrzyma się przy biurku, pogadaj z nim. Za chwilę podleci do ciebie kruk, przepros go. Po rozmowie z białowłosą kobietą znajdziesz się w...

Guardian's Realm (April)

Idź naprzód, a na końcu wejdź schodami na górę. Po rozmowie z Gordonem wróć do portalu, którym tutaj wszedłeś.

Winter (Zoë)

Tak jak poprzednio biegnij naprzód do czarnego domu, a po scence znajdziesz się w...

Marcuria (Kian)

Pokonaj wieśniaków i zapytaj kotołaka o Scorpion. Wyjdź z doków do Ghetto, gdzie zobaczysz scenkę. Wyjdź z więzienia i idź ścieżką aż spotkasz April. Podczas rozmowy wybierz odpowiedzi: Friendly i Truth.

Marcuria (April)

Teraz jako April idź w stronę więzienia. Dojdź do rury przy drzwiach i wybierz kilka razy odpowiedź: Delivery, a usłyszysz zabawne odpowiedzi. Po prawej masz wyłom w murze. Tam czeka na Ciebie kruk.

Marcuria (Zoë)

Zapukaj w drzwi celi. Kiedy strażnik zostawi Ci otwarte okienko, wyjrzyj przez nie. Pogadaj z krukiem.

Marcuria (April)

Wracaj do Ghetto i popros maga o Potiony. Kieruj się z powrotem do wyłomu w murze przy więzieniu i daj krukowi obydwa Potiony.

Marcuria (Zoë)

Użyj kwasu (Acid) na drzwiach celi. Podkradnij się jak najbliżej mozesz do strażnika, wejdź w Focus Mode i rzuć w niego Smoke Bomb. Zablerz mu klucze i użyj na pobliskiej kracie. Zejdz na dół schodami, gdzie zobaczysz strażnika zamawiającego kanapkę, następnie wróć do kruka w celi.

Marcuria (April)

Udaj się do karczmy i weź od Benrime kanapkę. Wracaj do więzienia i podejdz do rury przy drzwiach. W środku poczekaj aż strażnik otworzy Ci drzwi i idz na górę. Idz w prawo i otwórz kratę. Za piecykiem znajdziesz dźwignię. Pociągnij ją i włóż do windy kanapkę. Zamknij ją z powrotem.

Marcuria (Zoë)

Wyjdz z celi i idź tam, gdzie widziałes wcześniej strażnika zamawiającego kanapkę. Przy drzwiach użyj kluczy i przekradnij się cicho do kolejnych schodów w dół. Na dole użyj kolejny raz kluczy i idz dalej aż spotkasz April.

Marcuria (April)

Idz w prawo i wejdz w małe drzwi przy schodach, którymi wcześniej się tu dostałeś. Przejdź kuchnią do następnego pomieszczenia i razem z Zoë przepchnij skrzynię.

Marcuria (Zoë)

Wez linę ze skrzynki przy drzwiach, wespnij się na dużą skrzynię przy oknie i użyj liny na zaczepie. Wyjdź przez okno i podążaj za April. Podczas rozmowy z krukiem wybieraj odpowiedzi: Suggestions, Westhouse, Go. Udaj się na targowisko i idz przed siebie aż zewoła się Brian. Podejdz do niego.

Marcuria (Kian)

Wejdz w drzwi po prawej i pokonaj dwóch przeciwnikow. Wejdz na górę i odszukaj Na'ane.

Airship (Zoë)

Wypytaj Briana o wszystko i podejdz do kruka, którego również spytaj o wszystkie sprawy. Wyjdz przez pobliskie drzwi.

Rozdział 9: All that we see or seem

Dark people's city (Zoe)

Podążaj za zakapturzoną postacią aż do biurka.



gdzie spotkasz białowłosą kobietę - White Dragon.

Rozdział 10: Crossroads

Swamplands (Zoë)

Biegnij do przodu, ez zobaczysz scenkę z April.

Swamplands (April)

Idź do przodu i wejdz po drabinie. Idź przed siebie przez most i zejdz schodami obok podliskiego domu. Porozmawiaj z Karą, znow idź do przodu i skręć w lewo, gdzie spotkasz Na'ane. Dowiasz się, ze masz spotkać się z jakimś informatorem. Pójdź za dom i biegnij naprzod pomostami.

Swamplands (Kian)

Idź w prawo, zejdz po schodach aby odszukać Na'ane (będzie w tym samym miejscu, gdzie przed chwilą rozmawiałeś z nią jako April). Po rozmowie kieruj się naprzod pomostami, gdzie spotkasz April. Po dłuższej konwersacji przylecą żołnierze i niezaleznie od Twojej odpowiedzi April zginie.

Watl City (Zoë)

Podejdz do komputera, gdzie Zoë odczyta wiadomość zostawioną przez Damiena, jedyny trop prowadzi do Rosji. Idź do łazienki, przebierz się. Teraz wyjdz z mieszkania.

Rozdział 11: Faith

Russia (Zoë)

Czas na ostatnią lokację w grze. Przejdz przez kratę i na placu odszukaj błyszczący samochod, znajdziesz na nim panel. Użyj wytrychu, aby go otworzyć (takie same zasady jak przy otwieraniu furtki w 3 rozdziale), a następnie zhakuj go za pomocą telefonu (kolejna zagadka). Samochod przywali w pobliską skrzynię. Wejdź teraz na tę skrzynię, a z niej na samochód. Przejdz na koniec dachu samochodu i przeskocz naprzeciwko. Wejdź na drabinę u góry, zobaczysz patrolującego teren robota. Idz za nim w prawo - tam, gdzie będzie skręcał jest drabina z prawej. Na górze idź w prawo i zepchnij na dół literę K, która wybije szybę. Zejdź na dół i idz tam, gdzie stłukłeś szybę. Znów zejdz na dół i kieruj się w prawo, aż dojdziesz do schodów prowadzących do drabiny w dół. Na dole idź do przodu, skręć w prawo i podejdz do urządzenia przy ścianie z zieloną lampką nad nim. Naciśnij przycisk, a uruchomisz panele w pomieszczeniu kontrolnym. Idz do tego pomieszczenia i podejdz do panelu z prawej. Teraz musisz naprowadzić dźwig nad kratkę wentylacyjną (naciśnij 4 razy Y i 3 razy X). Podejdz teraz do panelu z lewej i naciśnij go, aby opuścić hak. Pójdz tam, gdzie go opuściłeś i przekręć hak tak, żeby dotykał kraty. Wracaj do pomieszczenia kontrolnego i ponownie naciśnij lewy panel. Idź do otwartej kratki w podłodze i zeskocz na dół. Podejdź do biurka i weź z szuflady klucz. Za Tobą stoją szafki, podejdź do tej po lewej i otwórz ją za pomocą klucza. Ze środka wyjmij Access Card. Użyj jej na drzwiach po lewej i w środku jeszcze raz. Znajdziesz się w pokoju dziecięcym. Podejdz do domku dla lalek i weź ze środka Data Cube. Teraz wroc do pomieszczenia z biurkiem i użyj Data Cube na czarnej skrzynce leżącej na nim z lewej strony. Czeka Cię długa scenka, z której dowiesz się, kim jest tajemnicza dziewczynka z wizji Zoë. Użyj teraz Access Card na drzwiach po prawej. Wejdź na schody i u góry użyj karty jeszcze raz. Idz do przodu i użyj Access Card na drzwiach przy pokoju kontrolnym. Przebiegnij przez korytarz i otwórz drzwi, a znajdziesz się na zewnątrz. Zejdź schodami z lewej strony na dół i użyj Access Card przy bramie. Wsiądz w taksówkę.

Rozdział 12: Reversal

Casablanca (Zoë)

Dalektując się ostatnimi chwilami w grze wracaj do domu Zoë. W środku spotkasz Helenę, która po bardzo długiej rozmowie przeniesie Zoë do

Rozdział 13: The Longest Journey

Winter (Zoe)

Biegnij w kierunku domu.
Gratulacje! Właśnie skończyłeś grę! Pozostaje Ci tylko odłożyć pada, usiąść wygodnie i obejrzeć długą serię wzruszających scenek kończących tę przygodę. Teraz możesz już tylko czekać na kolejną część The Longest Journey.





INFO - PANEL

platforma	Xbox, Xbox 360, PS2
developer	IO Interactive
gatunek	Przygodowa/Akcja
liczba graczy	1
czas gry	6 godzin (na chamca:)
stopień trudności	średni
akcesoria	320 Kb (MS Duo)
ocena w PSX EXTREME	8 (Myszaq)
ocena średnia*	81.7% Xbox
	80,7% Xbox 360
	82,5% PS2

* na podstawie pięciu brytyjskich i amerykańskich internetowych (dane z www.gamerankings.com)

HITMAN
BLOOD MONEY

SŁOWO WSTĘPU.

Zawsze ciągnęło mnie do gier z serii Hitman Może to wizja samodzielnej, dobrze płatnej pracy bez szefa nad głową? Tak czy inaczej z ogromnym zapałem zabrałem się za „krwawą kasę" Gra wcale nie jest take trudna, jak by się mogło wydawać Trzeba tylko umieć kombinować, bo tym razem nie jest łatwo zaliczyć zadania „na Jana" W opisie każdą misję zaczynałem z golymi rękoma, tj nie brałem ze sobą niczego co byłoby wykrywalna przy przeszukiwaniu Postępując zgodnie z opisem powinniście zaliczyć wszystko na range silent assassin Powinniście, bo nie wszystko dzieje się tu liniowo, a ogromne znaczenie ma czas Pisząc opis poruszałem się raczej zwawo – jeśli scenariusz wymegał większego pośpiechu, to zaznaczyłem to w tekście Pamiętajcie, że zarobione pieniądza możemy wydawać np na upgrade broni, a takze na zmniejszenie poziomu naszej „rozpoznawalności", choć podążając zgodnie z opisem nie powinno być takiej potrzeby I jeszcze jedno, jeśli używam określenia „usunąć strażnika" (lub podobne), oznacza to zazwyczej jego uśpienie, a nie rozstrzelanie) Więcej trupów to gorsza ranga Należy tez pamiętać o ukrywaniu ciał Enjoy tha ride 47 [humano]

1.Death of a showman.

Ta misja to po części tutorial, więc nie będziemy zawracać sobie nią głowy Dostajemy instrukcje o poruszaniu się i





możliwościach Łysego. Tu mamy tylko jedną ścieżkę, po której się poruszamy, poza tym musimy trochę postrzelać, bez kombinowania. Naszym celem jest zamieszany w ciemne interesy właściciel wesołego (kiedyś) miasteczka.

2. A Vintage Year.

Akcja w malowniczo położonej posiadłości w Chile. Cel: narkotykowy Don Delgado i

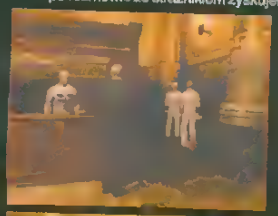


jego syn Manuel. Na samym starcie odwracamy się w prawo i idziemy za strażnikiem wzdłuż muru, aż do końca jego drogi przy ogrodzeniu nad przepaścią. Tam Latynos kończy swój żywot. Zabieramy jego wdzianko, a ciało leci w przepaść. Teraz wracamy i wchodzimy w najbliższe drzwi po prawej Jeśli robimy wszystko dobrze w czasie, to nie ma tam nikogo. Wspinamy się po skrzyniach na wprost i przeskakujemy przez mur. Idziemy w stronę wschodniej ściany posiadłości. Uwaga, pod ścianą śpi strażnik, nie biegać! Po rynnie dostajemy się na balkon powyżej i wchodzimy do pokoju. Za drzwiami po lewej są schody, którymi idziemy na dół W pokoju dyskretnie przedłużamy sen strażnika. Na krześle znajdujemy bardzo przydatny strój VIP guard. Teraz spokojnie można wyjść na korytarz (drzwi po prawej) i głównym wyjściem na podwórko. Tam skręcamy od razu w prawo, do samego narożnika, gdzie wspinamy się po rynnie na dach. Jest tam otwarte okno, przez które trafiamy do pokoju z fortepianem Niebawem powinien zjawić się tu stary Delgado. Robimy swoje – ciało wylatuje przez balkon Czas na juniora, wracamy na dziedziniec gdzie trawa impreza (rynną w dół tak jak przyszliśmy, a potem na zachód prosto do drzwi) Wchodzimy do piwnicy (wine cellar). Czekamy, aż strażnik pójdzie i montujemy bombę przy słupie Teraz schodami na dół, tak jak strażnik, i spotykamy Manuela (jeśli go nie ma, to czekamy) Po chwili wchodzi w ciemny zaułek, gdzie po detonacji bomby spada na niego platforma z beczkami. My udajemy się dalej korytarzem i dochodzimy do okrągłego pomieszczenia z wielkimi beczkami w ścianach. Tuż obok jest drugie takie samo, tam właśnie w jednej z beczek są ukryte drzwi, które prowadzą do laboratorium. Za tym "interesem" odnajdujemy windę i zjeżdżamy do hangaru. Tam już czeka na nas samolot. Czas operacyjny – spokojnie poniżej 10 min.

Chcąc oszczędzić 5000$ musimy skończyć misję w swoim garniturze W tym celu wracamy do miejsca gdzie go zostawiliśmy, przebieramy się, a następnie obiegamy całą posiadłość wokół muru, aż znajdziemy wąską ścieżkę na zboczu prowadzącą do przystani. Tam omijamy strażników i uciekamy samolotem.

3. Curtains Down.

Przygoda w operze w Paryżu. Dwa cele. Jeden to aktor, który odbywa próby na scenie Drugi cel siedzi w lozy dla VIP-ów. Wchodzimy do holu budynku. Po lewej stronie jest drewniana lada – tam po rozmowie ze strażnikiem zyskujemy zabytkową broń.





Tuż obok powinno już rozmawiać 2 robotników Wchodzimy za jednym z nich do łazienki i likwidujemy, zabieramy ciuchy i wrzucamy ciało do skrzyni. Zabieramy jego skrzynkę z narzędziami i chowamy w niej zdobyty przed paroma chwilami zabytek. Idziemy na dół i wchodzimy w drzwi po prawej Trafiamy do podłużnego pomieszczenia z jednym majstrem. Biegniemy do drzwi na końcu tej sali (pick lock). Należy dobrze zgrać to w czasie, bo niebawem przychodzi jeszcze jeden robotnik oraz policjant i wtedy trzeba czekać na dogodny moment (nie majstrujemy przy zamku przy świadkach!). Kierujemy się dalej korytarzem, drzwi po prawej stronie prowadzą nas do góry. Trafiamy na korytarz z pokojami aktorów, którzy teraz są na scenie. Po prawej stronie za ochroniarzem siedzącym na krześle są dwuskrzydłowe drzwi na zaplecze sceny. Tam zaraz po lewej są metalowe schodki Na samej górze przy oświetleniu zostawiamy bombę w taki sposób, aby pracujący tam koleś tego nie widział. Zaraz kończy się druga próba, więc biegiem udajemy się na dół, pod pokoje aktorów. Czekamy, aż ochroniarz sobie pójdzie i wchodzimy do

mu dalszego pokoju, bliżej miejsca gdzie obecnie stoimy (i) bliżej tych dwuskrzydłowych drzwi) i myk do szafy. Przychodzi aktor, robi głupia miny na chwilę wychodzi z pokoju. Wtedy wyskakujemy i zamieniamy jego broń na tę, którą nosimy w skrzynce i wracamy do szafy. Aktor wraca, bierze gnata i wychodzi (my też, ale dopiero po chwili). Teraz pozostaje tylko czekać na rozwój sytuacji. Odgrywana scena kończy się tragicznie, przerazony VIP biegnie na scenę zobaczyć, co się stało. Gdy tam dociera, detonujemy ładunek i po sprawie. Wybucha panika, a my spokojnie możemy opuścić budynek tą samą trasą, którą przyszliśmy (pamiętamy, żeby zabrać swój garnitur z ubikacji). Powinno nam to zająć ok. 16 min.

4. Fiddine.

Ach, uroczy ten Czechocinek.). Naszym zadaniem jest wydostanie agenta CIA z ekskluzywnego sanatorium. Ruszamy ścieżką pod górę. Po drodze będziemy mijać balkon z kolesiem palącym fajkę. Za jego plecami leżą papiery, które należy mu zwinąć tak, aby się nie zorientował. Podążamy dalej drogą do sanatorium. W środku dochodzimy do recepcji



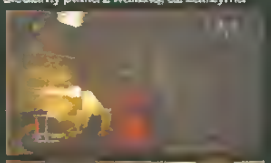
gdzie wyciągamy owe papiery na ladę. Przebieramy się w piżamę we wskazanym przez pielęgniarkę pokoju, potem kontroluje nas ochroniarz i wchodzimy na korytarz. Po wejściu szukamy schodów na 1. piętro (naroznik po prawej). U góry skręcamy w lewo, gdzie są otwarte drzwi do jednego z gabinetów. Wchodzimy tam i zabieramy strój terapeuty (na kredensie w zacienionym narożniku). Wracamy na parter i idziemy w prawo przez oba salony do dużych drzw. Za nimi jest mniejszy korytarz, na którym stoi samtanusz – wchodzimy w drugie drzwi po prawej. Jest tam skrzynka, z której bierzemy Stun gun i traktujemy nim strażnika przy stoliku. Za drzwiami obok skrzynki jest śmietnik (po prawej stronie), w którym chowamy mundurowego. Wracamy od pokoju (jeśli pojawiła się pielęgniarka, to zaraz sobie pójdzie), ze stolika bierzemy kasetę video i kartę, którą otwieramy drzwi obok. Dalej są jeszcze jedne drzwi z czytnikiem, którymi przedostajemy się do skrzydła medycznego. Tutaj ustawiamy się tak, aby nie widzieli nas strażnicy z pokoju z "okienkem" (ale tak, żebyśmy my widzieli, co oni robią). Teraz ważne jest zgranie w czasie – jeden z dwóch strażników wychodzi na salę z celami, a wtedy wskakujemy przez okienko (drzwi są zamknięte), częstujemy woltami siedzącego biurku, bierzemy ciuchy i klucz do celi. ukrywamy w wannie (to jest wanna?). Pierwszy strażnik wyszedł na fajkę, ale pod nam krąży jeszcze jeden. Spokojnie czekamy, gdyż niebawem sam wchodzi do jednej z cel. Wtedy schodzimy na dół i otwieramy celę z agentem. Po obejrzeniu scenki dajemy mu zastrzyk (nie wyciągamy strzykawki, bo tak nie da rady; używamy przycisku akcji). Dostajemy wiadomość, że mozemy jeszcze nieco zarobić likwidując 3 gangsterów, którzy są pacjentami w sanatorium – oczywiście nie gardzimy taką ofertą. Wracamy do pokoju z "okienkiem" i dalej tą samą drogą, aż do głównego holu z kominkiem. Wchodzimy do pokoju z globusem. Czekamy, aż będzie czysto, otwieramy glob i wstrzykujemy truciznę do flaszki. Teraz idziemy na piętro, ale do przeciwległej części dotej, w której był gabinet z ciuchami terapeuty. Przez pierwsze drzwi po prawej wchodzimy do pokoju, a z niego wychodzimy na balkon. Balkonem przechodzimy do pokoju obok (sprawdzamy czy nikogo nie ma) i odkręcamy kurek przy butli z gazem. Wracamy znów na główny korytarz na parterze. Tam, na wschodnim krańcu, są duże drzwi, a za nimi mały korytarzyk, na końcu którego po prawej stronie jest wyjście na ogródek-ślimownię. Czekamy na rozwój wydarzeń. Po jakimś czasie pacjent przychodzi poćwiczyć. W międzyczasie ktoś się zatruwa, ktoś przypala zupę i... cały pokój i powstaje ogólny bałagan. Naszemu pakerowi po skończeniu serii szlanga „przypadkiem" spada na krtań. Szybko ulatniamy się do przebieralni przy recepcji, ubieramy nasz garniak i wychodzimy z budynku. Teraz udajemy się do kostnicy (budynek z lewej strony bramy wjazdowej) i kumplowi z CIA dajemy odtrutkę, aby nie zszedł nam z tego świata. Razem wychodzimy przez drzwi z napisem "exit". Czas – ok. 18 min.

5. A New Life.

Wow, śliczna dzielnica domków jednorodzinnych. Mamy zlikwidować gangstera objętego programem ochrony świadków oraz odzyskać mikrofilm, znajdujący się w naszyjniku jego żony. Przed domem stoją 3 samochody. Biały van to centrum dowodzenia FBI, dalej znajduje się furgonetka firmy cateringowej, ostatni to samochód clowna. Właśnie za tym ostatnim się ustawiamy i czekamy, aż pajac podejdzie. Należy go uśpić (uwaga na przechodzącego obok śmieciarza), zabrać kolorowe wdzianko, a ciało schować w bagażniku. Do domu dostajemy się głównym wejściem (kontrola). Po wejściu udajemy się żwawo do pokoju po prawej, tam od razu skręcamy w lewo, następnie idziemy prosto i bierzemy garnitur agenta leżący przy sztalugach. Wychodzimy na zewnątrz obok krytego basenu i udajemy się w prawo do małej chatki z narzędziami. Znajdujemy tu łatwopalny płyn, którego należy użyć do polania grilla przy basenie. Przez przeszklone drzwi (tam gdzie stoją agenci) wchodzimy do domu, a schodami po lewej dostajemy się na 1. piętro. Wchodzimy do pierwszego pokoju po prawej, chowamy się za ścianką i czekamy. W międzyczasie widzimy, co się dzieje – kobiety biorą się za rozpalanie grilla. Gdy przychodzi gangster, aplikujemy mu dożylnie truciznę, a następnie dyskretnie wracamy na basen. Wskakujemy do wody i zabieramy naszyjnik z pływającego "węgielka". Przechodzimy przez dom i wychodzimy na ulicę. Przebieramy się w swój garniak (tak, żeby nikt nie widział) i uciekamy. Nie powinno nam to zająć więcej niż 9 min.

6. The Murder of Crowns.

W tłumie imprezowiczów mamy 3 cele do zlikwidowania oraz walizkę do zwinięcia. Po wyjściu z restauracji śledzimy ptaka z walizką, aż zatrzyma





się na jednym z podwórek (nie zawsze chodzi tą samą drogą!). Na miejscu przebieramiec ląduje w koszu, a walizka w naszych rękach. Dalej śmigamy w stroju czerwonego ptaka. Udajemy się do budynku na północno-zachodnim krańcu lokacji (kręcą się tam "żółte ptaki").

Oczekują nas tam, więc bez problemu wchodzimy do budynku głównym wejściem, a następnie kręconymi schodami na piętro. W pokoju kładziemy walizkę na biurku i teraz uwaga, trzeba działać bardzo sprawnie – gdy żółty strażnik wychodzi, zabijamy szefa i chowamy w skrzyni. Zabieramy walkie-talkie, a walizkę wyrzucamy przez balkon (ten sam sposób, co przy rzucaniu monety) i wychodzimy. Możemy całą tę akcję rozbić na dwie "tury", tj. chowamy gościa do skrzyni i ukrywamy się w szafie lub na balkonie i czekamy, aż strażnik wejdzie i wyjdzie – a wtedy dalej robimy swoje. Może się także zdarzyć, że wyrzuconą walizkę przyniesie z powrotem „żółty", ale to nie problem, będzie ją można zabrać z parteru. Dzięki zabranemu „radyjku", mamy lokalizację pozostałej dwójki. Co do naszej walizki, to możemy ją zostawić w jakimś ustronnym miejscu (tak, żeby gimiarz jej nie znalazł) i potem po nią wrócić. Wchodzimy na podwórko naprzeciwko budynku, z którego właśnie wyszliśmy. Tu po lewej stronie wspinamy się po gratach, aż dotrzemy do wyciągu, przy którym zostawiamy bombę. Czekamy jakiś czas na panią Mason, a gdy ta stanie pod fotoplanem – wiadomo co.). Jeśli chodzi o ostatni cel, to znajduje się on w jednym z klubów – do tego potrzeba nam jednak stroju kelnera. W tym celu udajemy się do hotelu, w którym zaczynaliśmy misję, a konkretnie na dziedziniec za nim. Po rynnie dostajemy się na balkon, który doprowadzi nas do otwartego pokoju, gdzie znajdujemy potrzebne wdzianko. Obojętnie, w którym klubie jest nasz cel, schemat jest taki sam – najlepiej jest zajść od zaplecza (każdy klub ma tylne drzwi). Przebieraniec siedzi na piętrze. Pełna dowolność w wykończeniu, można np. wykorzystać moment, gdy jest na balkonie. Wracamy po walizkę i garniak. Exit. Czas – ok. 18 min.
Jeśli wam się nie śpieszy to polecam postać chwilę w bezruchu na parkiecie w którymkolwiek klubie, hehe, łysy "czuje bluesa":)

7. You Better Watch O



Zmiana klimatu, mamy śnieg i świąteczną atmosferę w.... willi króla pomo:). Zaczynamy na pomoście i od razu idziemy do windy. Uwaga na kamerę! Należy przecisnąć się przy ścianie. Na piętrze wita nas koleś w białym garniaku, za nim przeskakujemy przez barierkę na balkon obok. W środku śledzimy pijanego Mikołaja. W kuchni usypiamy go, ładujemy do skrzyni i bierzemy jego strój. Odnajdujemy teraz kiełbaskę (jedna na stole, druga obok kosza) i wstrzykujemy do niej truciznę – tak przyrządzony smakołyk zabieramy ze sobą. W następnym pokoju z półki zabieramy afrodyzjak, skręcamy w prawo, a potem podążamy do sali z choinką. Przy barze czekamy na kelnera, który przynosi drinka. Dolewamy do niego afrodyzjaku i idziemy na zewnątrz, gdzie w jacuzzi baraszkuje nasz cel. Niedługo kelner przynosi mu miksturę, a gdy ona zadziała, śledzimy parkę napaleńców, aż wejdą do pokoju. Niestety koleś się "nie sprawdził" i idzie na fajkę. Udajemy się dyskretnie za nim, a na balkonie sprawamy, że koleś szybuje w kierunku skał. Wracamy na górę, korytarzem w lewo i przez drzwi na wprost, aż dotrzemy do małego wodospadziku. Jest za nim przejście, a po drugiej stronie na murku siedzi fotograf. Potrzeba nam jego stroju, więc koło ląduje nieprzytomny w ukrytym przejściu. W nowym stroju wychodzimy na skalny korytarz i skręcamy w prawo, gdzie stoją ochroniarze. Windą dostajemy się na piętro ze studiem. Na wprost windy, za drzwiami z migającym sarduszkiem, krąży ochroniarz – gdy wejdzie do pokoju obok korytarza, dostajemy się do dużego salonu (drzwi po prawej). Szefa tu na razie nie ma. Obok drzwi rzucamy zatrutą kiełbaskę i chowamy się w łazience. Kiedy stary „zboczuch" wraca, odczekujemy chwilę, żeby jego kundel zdechł i udajemy się na balkon wykończyć samego "filmowca". Teraz należy odzyskać kasetę video z "niewygodnym" nagraniem. Jest ona w pokoju, do którego wchodzi ochroniarz (drzwi po prawej na korytarzu). Jako fotograf możemy tam wejść, ale taśmę trzeba zwinąć, gdy strażnik jest odwrócony. Z kasetą w kieszeni wracamy na piętro, gdzie trwa przyjęcie. Zabieramy ponownie strój Mikołaja i wracamy do kuchni. Ubieramy dobrze nam znany garniak i dalej uciekamy taką samą drogą, jaką trafiliśmy – przez balkon. Zjeżdżamy windą na pomost (pamiętać, że nad drzwiami jest kamarail!) i uciekamy jachtem. Na imprezie powinniśmy zabawić ok. 18 min.

8. Death on the Mississippi.

Tym razem czeka nas rejs parowcem. Sporo celów w tej misji. homo-kapitan, 6 członków jego gangu oraz zdjęcia, które musimy wykraść. Będąc na pokładzie udajemy się w lewo – pod schodami obok skrzyń jest wajścia do maszynowni (pick lock). W środku trzymając się prawej ściany zachodzimy od tyl kolesia ładującego węgiel do pieca. Biedak ląduje w płomieniach, a my wykorzystujemy jego ubranie. Po chwili przyjdzie pierwszy koło z gangu. Gdy ustawi się przy barierce na drugim końcu



maszynowni, spychamy go prosto między pracujące tłoki. Za drzwiami po lewej stronie mijamy marynarza i wychodzimy na pokład przez kolejne drzwi (po prawej). Schodami na górę dostajemy się na głowny korytarz, gdzie w pierwszych drzwiach po lewej znajdujemy strój lokaja. Wracamy na korytarz i idziemy na sam koniec (schody na pokład wyżej znajdują się po prawej stronie). Na głównym korytarzu jest kolejny koleś z azjaki. Razem z kobietą wchodzi do pokoju – ona po chwili wychodzi, a chwilę później także i on – podążamy za nim, a w dogodnym momencie wypychamy go za burtę. Wracamy do środka i wychodzimy przez drzwi naprzeciwko tak, aby znaleźć się na przeciwległej burcie. Po prawej stronie wchodzimy na wąskie przejście przy kole napędzającym statek i dochodzimy do kratki, po której wspinamy się na wyższy pokład. Idziemy wzdłuż ściany, aż na drugą stronę, po drodze spotykamy kolejnego członka gangu. Mniej więcej na środku drogi (pod schodami) zatrzymuje się on przy barierce – tam też go wypychamy. Zostało jeszcze trzech i kapitan. Idąc dalej dochodzimy do drzw. Wchodzimy nimi do kuchni, a potem na korytarz. Następnie w pomieszczeniu po lewej zabieramy kolejny mundurek kelnera. W tym stroju wracamy do kuchni i stajemy przy torcie. Kucharz każe nam zanieść ciasto do kapitana. Czekamy, aż się odwróci i wstrzykujemy do tortu truciznę. Bierzemy tacę i wychodzimy w kierunku schodów, które mijaliśmy na rufie. Znajdziemy tu pozostałych trzech członków gangu, kapitana, zdjęcia i dwie osoby postronne. Dużo zależy od momentu, w którym akurat dotrzemy do tej miejscówki. Ja proponuję taki scenariusz: wchodzimy z tortem do środka, kierujemy się do kajuty kapitana, zostawiamy tort i wracamy tą samą drogą. Udajemy się w prawą stronę, gdzie stoi kokaj – musimy się go pozbyć. Z drzwi obok wychodzi niebawem jeden z pozostałej trójki szumowin i ustawia się przy barierce (chlup za burtę gnoja). Wchodzimy tam, skąd przyszedł, z sejfu zabieramy zdjęcia. Kapitan powinien już zejść od trucizny w torcie. Pozostało zatem dwóch bandytów. Pierwszy, ten w środku, często wychodzi do łazienki, więc albo idziemy za nim i likwidujemy go, albo (jeśli nie ma lokaja na dużej sali) wstrzykujemy truciznę do butelki na stole stojącym pod ścianą. Pozostaje jeszcze strażnik z shotgunem przy drzwiach. W takiej sytuacji można go wykończyć w dowolny sposób – trzeba będzie jednak kawałek przenieść jego ciało, a potem wywalić za burtę lub do kibelka. Uciekamy w stronę kuchni, nie wchodzimy jednak do niej. Niepodal schodzimy po kratce na niższy pokład, a potem wchodzimy przez najbliższe drzwi (w środku skręcamy w lewo, przez duże drzwi, a następnie w prawo). Odnajdujemy schody prowadzące w dół. Idziemy znanym nam już korytarzem, na końcu którego udajemy się w lewo (lub prawo) i wychodzimy na zewnątrz. Uciekamy szalupą. Uff. Nasz rejs zajął ok. 18 min.

8. ...Till Death do us part

Urocze wiejskie wesele, pełno amerykańskich głupków i kolesi ze strzelbami. Naszym zadaniem jest zepsucie tej sielanki. Zginąć muszą: pan młody i jego przyszły teść. Zaczynamy na pomoście. Idąc wzdłuż budynków znajdujemy prześmyk między nimi i wychodzimy na otwarty teren przed posiadłością. Nieopodal, po lewej stronie, powinien zatańczać się jeden z gości. Siedzimy go, a gdy zaśnie, zabieramy mu zaproszenie. Udajemy się prosto do willi. W środku czeka nas gadka z panną młodą (chociaż nie jest to konieczne). Następnie udajemy się korytarzem w prawo. Trafiamy do kuchni gdzie należy wstrzyknąć trucizn ę do tortu i szybko zwiać do holu. Naprzeciwko panny młodej są drzwi z napisem "privata", za którymi krąży strażnik (obserwujemy jak patroluje teren). Możemy rozegrać to na dwa sposoby: robimy szybki pick lock i od razu usypiamy kolesia, albo jeśli właśnie odchodzi od drzwi, to wchodzimy do środka i skręcamy w drzwi po lewej. Tam przechodzimy przez dwa pokoje i jesteśmy za drzwiami, przy których strażnik robi drugi nawrót. Tutaj można spokojnie się przygotować i w dobrym momencie podbiec i go uśpić (tak, podbiec, kolczka chodzi żwawym krokiem, więc nie ma mowy o skradaniu się). Chowamy ciało i zabieramy strój. Drzwi na wprost kręconych schodów prowadzą do łazienki z otwartym oknem – tędy też wydostajemy się na zewnątrz, gdzie po lewej, na małej wysepce, znajduje się rodzinny cmentarzyk. Tam właśnie powinien być teraz ojciec panny młodej. Udajemy się tam po drewnianych pomostach i jeśli nam się uda, to likwidujemy teścia nad samym grobem. Jeśli już go przy nim nie ma, to staje się pokarmem dla aligatorów, gdy tylko zatrzyma się przy barierce (ryzykowne, może ktoś zauważyć). Wracamy dowolną trasą. Może być przez okno, ale równie dobrze możemy przejść przez główną salę. Podążamy prosto do przystani, z której uciekamy. Zmąciliśmy rodzinny spokój w ok. 6 min.

9. The Wheel of Fortune

W końcu Las Vegas i gruba afera z grubą rybą. Na naszej liście trzy ofiary i walizka (opcjonalnie). Opisana metoda wymaga sporego pośpiechu i dobrej orientacji w terenie, ale jest skuteczna i szybka jak żadna inna. A zatem zaczynamy w hotelu mamy zarezerwowany pokój, ale nie będziemy z niego korzystać (jakby ktoś chciał to od kobiety z okienka dostaniemy klucz). My jednak idziemy po schodach na podwyższenie, gdzie są windy i wchodzimy do tej po lewej stronie. Wdrapujemy się na jej dach i czekamy, aż przyjdzie naukowiec. Gdy wsiądzie, wciągamy go na górę przy pomocy "duszidełka", zabieramy walizkę i kartę-klucz. Walizkę dobrze będzie tutaj zostawić, będzie bezpieczna. Opuszczamy windę i idziemy w prawo. W pomieszczeniu dla personelu usypiamy kolesia przy biurku i przebieramy się. Ciało wrzucamy do skrzyni. Teraz wracamy na parter i wchodzimy do windy obok. Identyczna historia, tylko teraz "zawiśnie" pan Schmutz, który obecnie zabawia się w barze. Udajemy się do pokoju naukowca (803 – 8. piętro). Aby pozbyć się strażników uruchamiamy alarm przeciwpożarowy. Należy się jednak upewnić, czy szejk już siedzi w kasynie. Po uruchomieniu syreny wszyscy biegną do wind, a my w tym czasie wchodzimy do pokoju. W sypialni na stole leży komórka, z której dzwonimy do szejka. Ten, aby odebrać telefon musi wyjść na zaplecze. Będzie tam sam, więc to nasza szansa, żeby go zdjąć. Pędem wracamy do windy i jedziemy na parter, a potem biegiem do kasyna (schody w dół) i w pierwszej sali z automatami skręcamy przez drzwi po prawej (na główne sali jest kamera). Potem udajemy się korytarzem do baru i do części dla VIP-ów. Poddajemy się kontroli i biegniemy do drzwi na wprost, za którymi jest klatka schodowa. Nie zdążymy złapać Araba na zewnątrz, dlatego ustawiamy się na półpiętrze i czekamy, aż będzie tędy wracał, a wtedy robimy, co należy. Następnie wracamy do windy, udajemy się na 8. piętro po nasz garnitur i wracamy na parter (windą po lewej). Pamiętamy, żeby z jej dachu wziąć zostawioną tam walizkę. W sali z automatami wchodzimy w drzwi po lewej i uciekamy. Spójrzmy na zegarek... 13 min. max. Niezłe.

11. Dance with the Devil.

Nasza agencja upada, mało tego, staliśmy się celem innych zabójców. Ostatnim zleceniem jest były agent CIA i jego kobieta. Ponadto mamy wykraść informacje z komputera dotyczące polujących na nas morderców. Wchodzimy do przeszklonego budynku i rozmawiamy za strażnikiem za ladą recepcji (kpiąc nas CCTV).





Idziemy za nim, a gdy się zatrzyma, usypiamy go i bierzemy mundur. Wracamy na hol, potem schodami do garażu (drzwi po lewej stronie recepcji). Tam skręcamy w prawo, a potem schodkami na niższy poziom parkingu i prosto, na drugi koniec lokacji. Ze stojącej tam furgonetki zabieramy strój gościa na heaven party. Wracamy na poziom wyżej, do wind, wybieramy prawą i jedziemy na ostatnie piętro (top floor). Przez drzwi na wprost wchodzimy na główną salę, a stamtąd drzwiami poprawej do kolejnej sali. Po lewej stronie wchodzimy w następne drzwi i znajdujemy się na korytarzu za sceną. Są tu drzwi do toalety, gdzie znajduje się właśnie nasz cel (lub zaraz tu przyjdzie). Koleś w masce diabła kończy swój żywot w kabinie, a my bierzemy jego strój (kto chętny, może zabrać walizkę z karabinem FN-2000). Po upewnieniu się, że fałszująca gwiazda ciągle śpiewa, wracamy do sali z romantycznym widokiem i idziemy przez drzwi na południowym jej końcu. Korytarzem dochodzimy do wielkiego apartamentu, tam z laptopa na stole odczytujemy potrzebne nam informacje. Wychodzimy na ciemny korytarz i czekamy na śpiewaczkę, która jest jednym z dwóch czających się na nas morderców. Nie możemy się z nią spotkać twarzą w twarz, bo nas rozpozna i będzie próbowała nas uwieść i zabić (jeśli macie save'a, to polecam to zobaczyć). Wykańczamy ją w apartamencie, a na pamiątkę możemy zabrać jej sztylet. Wracamy na parking i wchodzimy do drugiej windy, która zabierze nas na nieco żywszą część imprezy. Podążamy cały czas korytarzem nie zbaczając z głównej ścieżki, aż dojdziemy do drzwi prowadzących na „zaplecze techniczne". Tam po prawej stronie jest konsoleta, przy której zwiększamy się efektów pirotechnicznych. Powinien już trwać show z ogniami, więc możemy od razu wrócić na główną salę i podziwiać efekty. Ostatni cel to morderca stojący za barem nieopodal. Trzeba stanąć z nim twarzą w twarz – koleś raczej nie jest naszym fanem i zaprasza do bezpośredniej konfrontacji w „komnacie tortur" (idziemy za nim). Czeka nas pojedynek, wybieramy broń i do boju. Przeszkadzają gasnące światła (cwaniak zawsze znajduje się w centralnej części sali). Oczywiście bez hałasu się nie obejdzie, jednak nikt tego nie usłyszy. Zabieramy od trupa klucz i wracamy na parking. Z windy kierujemy się w lewo, na rampę, na końcu której jest stróżówka. Należy z niej wykraść kasetę video. Wracamy do głównego budynku z recepcją po nasz garnitur, następnie na parking do furgonu oznaczonego na mapie jako exit (nie przejmujemy się zanic pokojonymi strażnikami). Fajna impreza, szkoda, że zabawiliśmy na niej tylko 15 min.

12. Amendment XXV

Biały Dom. Wchodzimy do budynku i idziemy na wprost. Obok strzeżonych drzwi, po lewej stronie, jest mały kibelek. Tam się zaczajamy na pracownika muzeum, a gdy przychodzi, usypiamy go i bierzemy jego ciuchy. W nowym stroju możemy spokojnie wejść do dalszej części budynku. Za strzeżonymi drzwiami, po lewej stronie, jest pokój. Z biurka kradniemy kartę dostępu i kasetę video. Wyskakujemy przez okno obok i po krótce porośniętej zielskiem wchodzimy na dach. Idziemy do rusztowania na drugim końcu i po drabinie wspinamy się do miejsca, skąd będziemy widzieli, co się dzieje w remontowanym pomieszczeniu. Musimy wyminąć robotników, np. w momencie, gdy obaj wejdą do pokoju po lewej. Wchodzimy wtedy i chowamy się w cieniu za jednym z obiektów. Gdy jeden z nich wraca, my wchodzimy tam skąd przyszedł, po drodze wymijamy drugiego robotnika i stąd idziemy w prawo, aż do podobnego pokoju po drugiej stronie budynku. Po przebraniu się w strój robotnika, który tu znajdujemy, wychodzimy na główny korytarz. Schodami po lewej schodzimy na dół, a następnie przez strzeżone drzwi wchodzimy "na salony". Idąc w lewo wchodzimy do pokoju z fortepianem. Tutaj czekamy na pana wiceprezydenta, a gdy ten się zjawi, to drastycznie skracamy jego kadencję, zabieramy kartę dostępu, a ciało chowamy w skrzyni. Wracamy na piętro, do pokoju, gdzie znaleźliśmy strój robotnika. Jest tu otwarte okno, które umożliwi nam dojście dachem do zachodniego skrzydła (West Wing). Przy drzwiach w południowej części dachu czekamy na agenta. Usypiamy go i ciągniemy ciało na drugą stronę tego „okrągłego czegoś" wystającego z dachu. Bierzemy garnitur (przyda się też jego MP5) i wchodzimy do środka. Przechodzimy przez cały labirynt biurek i odnajdujemy schody na parter. Wchodzimy do owalnego pomieszczenia gdzie rozgrywa się scenka z naszym drugim celem. Powstały zamęt nas nie interesuje. Wracamy biegiem na dach, gdzie ma miejsce strzelanina (oponent siedzi za skrzyniami pod rusztowaniem). Jeśli byliśmy szybcy i nie pobłądziliśmy podczas pościgu, to może uda się nam wpakować mu serię w plecy, zanim tam dobiegnie. Od trupa zabieramy unikatową broń i wchodzimy po rusztowaniu do budynku. Teraz biegiem przez całe piętro do pokoju z otwartym oknem. Schodzimy rusztowaniem w dół, a na drugim końcu dachu, z prawej strony, schodzimy na parter. Wchodzimy przez okno, opuszczamy pokój i udajemy się do ubikacji, gdzie zostawiliśmy garnitur. Nie przejmując się wyjącymi bramkami, uciekamy. Udaremniliśmy zamach stanu w ok. 19 min.



Requiem.

Niesamowite zakończenie, które właściwie nie jest misją. Jednak mamy cel: nie pozostawić nikogo przy życiu. Mocna akcja. Aby ją rozpocząć, należy machać gałką do



góry tak, aby wzrosła częstotliwość uderzeń serca. A potem już tylko... Miejcie na uwadze, że przeładowywanie Silverballers trwa wieki.

Opis nie uwzględnia wszystkich możliwości przejścia – takowy zająłby trzy razy więcej miejsca. Moje propozycje są na pewno proste i skuteczne. Na zapalonych "scenerzystów" czekają jeszcze inne drogi do celu, zwłaszcza jeśli planujecie używać broni palnej (sporo "skrótów" umożliwia snajperka). W razie potrzeby można w trakcie gry kupić dodatkowe wskazówki od agencji (buy intel).

BROŃ

Bardzo różne gnaty możemy zabrać od swoich ofiar lub znaleźć w odpowiednich miejscach. Zdobyta broń trafia do naszej kryjówki pod warunkiem, że wyniesiemy ją ze sobą lub włożymy w trakcie gry do ICA-Crate'a. W poniższej tabeli wymieniam misje, w których dana broń pojawia się po raz pierwszy, natomiast pod pojęciem "ukrywalność" kryje się możliwość chowania za siebie gnatów (tych mniejszych), gdy ktoś przechodzi obok. Znaleziony gnat może być już z tłumikiem lub, jeśli jest to możliwe, możemy go zainstalować podczas "tuningu" pomiędzy misjami. Niestety zabranie wszystkich broni podczas misji koliduje trochę z osiągnięciem wysokiego ranking u. Bój się tu być cichym mordercą, gdy nosi się przy sobie shotgune? Jest jednak na to rada. W późniejszej części gry, w "sklepiku" możemy nabyć walizkę która posłuży nam do noszenia większych broni bez ryzyka ich wykrycia.

typ	broń	gdzie	ukrywalna	wyciszenie
pistolety	Baller	od początku	tak	możliwe
	Snub Nosed	A Vintage Year	tak	nie
	SLP40	Burning Down	tak	nie
	Buli 480	A New Life	tak	nie
	Desert Eagle	The Murder of Crows	tak	nie
	SLP40 S	The Murder of Crows	tak	tak
	Sil Shooter	Till Death do us part	tak	nie
	Custom 1911	Amendment XXV	tak	nie
SMG	SMG Tactical	od początku	tak	możliwe
	SAF-SMG	A Vintage Year	tak	nie
	TMP	A Vintage Year	tak	nie
	MP5	Curtains Down	tak	nie
	MP7	A New Life	tak	nie
	MP9	The Murder of Crows	tak	nie
strzelby	W-2000	od początku	nie	możliwe
	M4 Assault	od początku	nie	możliwe
	SG552	The Murder of Crows	nie	nie
	Kazo TRG	The Murder of Crows	nie	nie
	FN-2000	Death on the Mississippi	nie	nie
	Elephant Rifle	Till Death do us part	nie	nie
	Dragunov	Dance with the Devil	nie	nie
	M14	Amendment XXV	nie	nie
inne	SP12 Shotgun	od początku	nie	możliwe
	Shotgun	A Vintage Year	nie	nie
	Nailer	Curtains Down	tak	-
	Air Rifle	A New Life	nie	-

Wojna o run Słońca

Suikoden 5 okazał się grą szczególną z kilku powodów. Przede wszystkim odnawia dobrą tradycję dwóch pierwszych części sagi. Historia rozgrywająca się w czasie wielkiej wojny w Imperium Falleny jest jedyna w swoim rodzaju. To intensywna i dobrze wyrezyserowana rzecz. Werbowanie postaci jest teraz trudniejsze niż kiedykolwiek, bowiem większość Gwiazd Przeznaczenie po prostu znika po pewnym czasie i nie można już ich więcej zdobyć. Stąd też ujęcie werbunku Gwiazd Przeznaczenie bez oddzielania go od opisu przejścia gry. Nowa produkcja Konami okazała się też najdłuższa ze wszystkich w serii, bowiem czasem potrzebnym na jej przejście bije dwie pierwsze części razem wzięte. Zapraszam do przeżycia tej wielkiej przygody!

□ [Zax]
zax@psxextreme.pl
(piszcie, w razie problemów!)



całkiem dobrze). W lesie należy kierować się cały czas na wschód, jeśli napotkasz ślepą dróżkę, to cofnij się, przejdź dalej na południe i znowu na najbliższym skrzyżowaniu - na wschód. W końcu napotkasz pierwszego bossa.

Boss: Ulse x3

Przeciwnik nie wymaga większych starań, bowiem masz w drużynie potężnego Georga. Warto używać ataku kooperatywnego księcia i Lyon "swom protector".

The Sun Palace

Po scenkach musisz wziąć się za szukanie swej siostrzyczki Lymslei. Pójdź w lewą stronę i po schodach. Znajdziesz w końcu pokój Sialeeds, zaraz obok niego jest komnata Lym.



INFO - PANEL

platforma	PS2
developer	Konami
gatunek	RPG
liczba graczy	1
czas gry	50-70 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	memory 113 Kb
ocena w PSX EXTREME	9= (Zax)
ocena średnia*	80%

* na podstawie pięciu brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

Suikoden

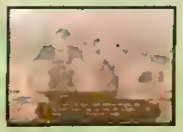
OPIS PRZEJŚCIA

Zaczynasz swą książęcą przygodę w momencie, gdy wracasz z wyprawy do Lordlake. Na samym początku będziesz mógł dać dwie odpowiedzi swym rodzicom, nieistotne której udzielisz.



Natomiast ważne będzie przez około 8 pierwszych godzin, jakie wypowiedzi będziesz kierował w kierunku Lymslei - staraj się być miły dla siostry.

Lordlake



Udaj się na południe. Przy wyschniętej fontannie jest gość z wielkim kapeluszem na głowie - zagadaj do niego. Teraz udaj się do kliniki, która znajduje się na północ od fontanny. Z powrotem na rynku miasta, udaj się na południowy-zachód i dalej schodkami w dół. Przejdź przez wyschnięte koryto rzeki i do opuszczonego dworku (opcja "Let's go in"). Na dole ekranu jest przejście na zewnątrz. Tutaj obejrzyj scenkę. Wyjdź z budynku z powrotem do miasteczka. Teraz trzeba pójść na północ i przez most, i kiedy będziesz mógł, uderzaj na zachód - tutaj znajdziesz długie molo, na którym spotkasz dwie postaci. W scence odpowiedz cokolwiek. Teraz czas udać się na południe i przez bramę prowadzącą do wcześniej niedostępnego lasu.

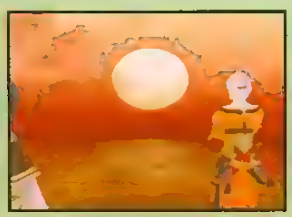
Withered Forest

Czekają Cię pierwsze walki. Podążaj ścieżką na południe, aż napotkasz save point. Zachowaj stan gry, bo idzie Ci Pogadaj z pokojówką i wybierz jakąś odpowiedź. Teraz z powrotem na dół, w głównej hali wybierz drogę w prawo i na dół, by spotkać Kyle'a. Teraz idź schodami do góry. Na drugim piętrze sprawdź pokoje. W jednym z nich z save pointem, zagadaj do pokojówki. Teraz na południe drugiego piętra i wejdź spiralnymi schodkami do góry. Wejdź do Room of the Seal. Następnie z powrotem i na wschód piętro, gdzie siedzibę mają Rycerze Królowej. Kyle odłączy się tu od drużyny. Teraz wyjdź i Lymslei zrobi swoje wielkie wejście. Miklis, Lym oraz Kyle przyłączą się do Twej książęcej mości. Po wyjściu z komnaty dołączy również Sialeeds. Teraz możesz iść na południe i wyjść w końcu z pałacu. Musisz dojść do Senate House, który jest na zachodzie miasta. Pogadaj dosłownie z każdą osobą w budynku.

Po obejrzeniu wszystkich scenek przejdź się z powrotem do Pałacu. Kolejne scenki. Teraz wybierz drogę na południe, by znaleźć się w...

Sol Falena

Pozwiedzaj sobie to wielkie miasto. Wa wschodniej sekcji jest Trade Shop, kup tutaj sól (salt), która przyda się do później do rekrutacji jednej postaci. W zachodniej sekcji metropolii znajdziesz Rune Shop, w którym zobaczysz scenkę. Wyjdź i walcz z opryszkami. Po wygranej potyczce idź z powrotem do Pałacu. Tutaj przyłączą się Lyon, Georg i Sialeeds. Idź na południe, i później do Sol Falleny. Teraz otwarty jest już płatnerz (zwiększa potencjał naszej broni). Idź cały czas na południe, aż do portu, gdzie wejdziesz na statek. Bon voyage! Sielankę przerywa ośmiornica gadzina.



Boss: Zadom

Walka prosta i przyjemna, bowiem Georg jest nadal uber-potężnym zawodnikiem. Starcia najpewniej zakończy się po dwóch-trzech turach.

Stormfist

Ekipa dopływa do stolicy rodziny Godwinów. Idź w kierunku areny i w środku w lewo. Po scence ze smoczkami dalej w lewo i na południe, na pole walki. Kontynuuj drogę na dół, na najniższe piętro. Odwiedź klinikę i dalej więzienie. Wróć na najniższe piętro i udaj się na południe. Wejdź schodami po lewej stronie do góry i do pokoju przeznaczonego dla księcia. Teraz z powrotem na dół i południowymi wrotami na zewnątrz. Dojdź do inn (tawerny), po scenkach wyjdź na zewnątrz i spotkaj się z Sialeeds na placu przed areną (jest tu kupiec, który sprzeda Ci sól). Z powrotem do tawerny. Pogadaj z Shoonem i wybierz "Yes". Znajdziesz się w kanałach pod miasteczkiem. Podążaj ścieżką, aż dojdziesz do save pointa. Idź na dół. W celi obejrzysz scenkę, po niej uderzaj na lewo, by usłyszeć dziwny głos. Wybierz pierwszą opcję, by gonić źródło hałasu. Kiedy wyjdziesz na zewnątrz, zacznie się walka. Po Twej wygranej i kilku scenkach rozpocznie się wielki festiwal. Wybierz "Yes" i zacznij pojedynek 1-na-1 (nie musisz tu zwyciężyć).

Po zdarzeniach na arenie wyjdź z kliniki, idź na południe i przed wyjściem z budynku skręć w lewo i schodami do góry. Idź na północ do loży VIP-ów. Zajmij swe książęce miejsce. Po scenkach wyjdź z lokacji i na południe, spotkasz krasnoludę. Po tym uderzaj na zachód i wybierz pierwszą opcję, by walczyć z 5 kloszardami. Udaj się teraz do tawerny i Balcoota. Wyjdź i wbij się powtórnie na arenę. Odwiedź komnatę swej siostry. Teraz trzeba jeszcze raz wylezć z areny i pójść do tawerny.



Balcoot przyłączy się i pójdziecie na południe, by wyjść z miasta bramą która jest w prawym dolnym rogu lokacji (szukaj cierpliwie). Na mapie świata widać od razu cel podróży, jest nim Zachodni Las. Na miejscu zachowaj stan gry i kieruj się do góry. Dalej w lewo, na północ i na zachód. Dojdziesz do chaty z pięcioma oprychami w środku. Czeka Cię banalne starcie. Wyjdź z lasu i wróć do Stormfist. W tawernie, w nocy, wyjdź z pokoju. Pójdź schodkami na dół. Po rozmowie z Georgem wróć do spania. Następnego dnia wyjdź z inn i uderzaj do areny i do loży VIP-ów - wybierz szybko drugą opcję z listy rozmów. Po incydencie idź do kliniki i dalej do więzienia, a później do pokoju królowej (jest przy Twej komnacie). Pogadaj z Fendem i wybierz opcję "Yes". W efekcie znajdziesz się z powrotem w Sun Palace. Wyjdź z komnaty, udaj się na północ i spotkaj się z Sialeeds. Teraz na dół schodami i na południe, by pogadać z Georgem. Wejdź do Audience Room. Teraz, po pogwędce, możesz opuścić pałac. U kupca warto nabyć więcej soli, a u płatnerza naostrzyć broń do poziomu 5. Po skończonych zakupach wyjdź z metropolii i kieruj się na mapie świata na wschód, aż dojdziesz do Eastern Villa. Biegnij na północ. W pokoju, gdzie było dawniej Runa of Dawn, spotkasz piękną Zerase. Po załatwieniu swoich spraw wyjdź z lokacji. Teraz na mapie przyjmij kurs na północ.

The Sanctuary Lunas

W środku idź w prawo, wejdź do Master's Mansion, by spotkać Haswar. Po miłym przywitaniu idź na dół i na prawo. Na samym dole zobaczysz scenkę. Wróć do Master's Mansion i dalej na północ do lasku w tej lokacji. Spotkasz tam Lun i Logga. Po powrocie do dworku wespnij się schodkami do góry i do skrajnego lewego pokoju. Wybierz opcję ułożenia się do snu. Następnego dnia, po wyjściu z Lunas, skieruj swe kroki na południe do

Raftfleet

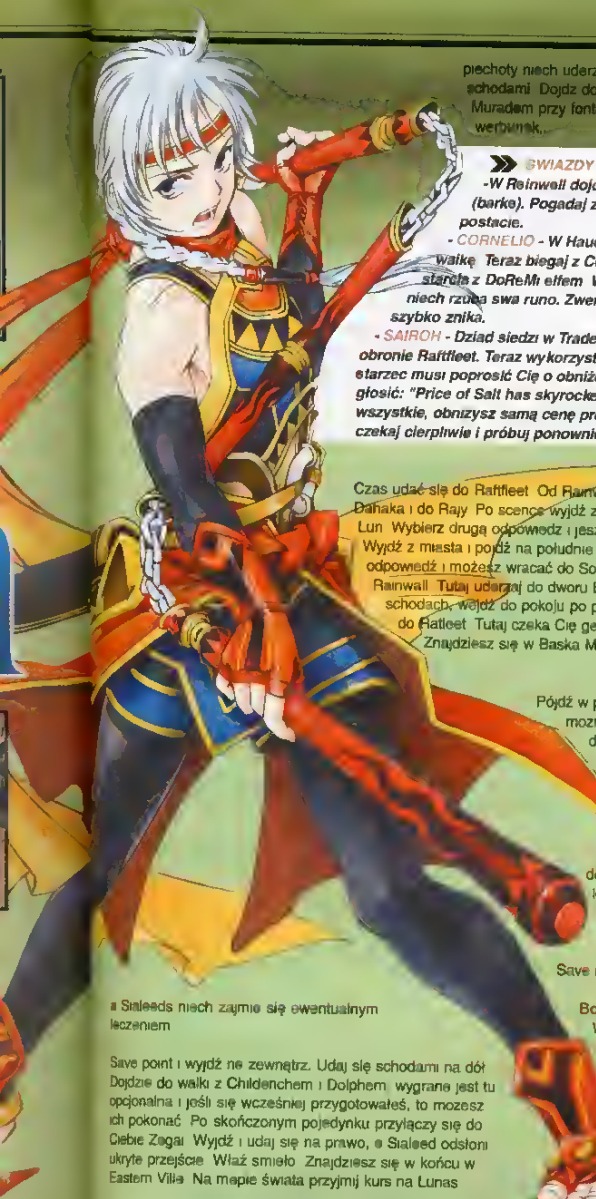
To dosyć duży obszar do eksploracji. Twoim celem jest statek zwany Dahaka, na północy. Po drodze warto pogadać z boberkiem Meroon. Na statku na prawo jest trada shop, tutaj możesz zakupić ostatnią potrzebną później sól. Jeśli pójdziesz w lewo, dojdziesz w końcu do Dahaka. W środku schodami do góry i dalej na północ, do góry i jeszcze raz do góry. Spotkasz się z Rają i Kisarą. Teraz możesz opuścić Raftfleet. Na mapie świata zawróć się do Sol Falleny i pałacu. Czeka Cię wkrótce walka z bossem, do której możesz się przygotować lub nie (wygrana nie jest obligatoryjna). Walczyć będą klążę Lyon i Sialeeds.

Sun Palace

Udaj się do Komnaty królowej, która jest na północ od pokoju audiencji. Teraz wybierz się do pokoju księcia - druga opcja, by usnąć. Po scenkach zagadaj do Fenda i wybierz drugą odpowiedź. W nocy dojdzie do walki z zabójcą.

Boss: Assassin

Pierwsze trudniejsze starcie. Książę i Lyon używają Unite Attack.



piechoty niech uderzy na piachurow wroga Po wygranej zejdz na dół schodami Dojdz do miejsca gdzie wchodzi się do miasta. Tutaj pogadaj z Muradem przy fontannie Wybierz drugą odpowiedź Czas ne pierwszy werbunek.

» GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Cornelio Sairoh)

-W Rainwall dojdź do portu i wejdź do Oboro Detective Office (barke). Pogadaj ze wszystkimi To wazne, by później zwerbować te postacie.

- CORNELIO - W Haud wejdz do dużego budynku na południu. Wygraj walkę Teraz biegaj z Cornelio na mapie świata wokół Heud, aż dojdzie do starcia z DoReMi elfem W walce używej defend dla Lyon i księcia, a Corneho niech rzuca swa runo. Zwerbuj Cornelio jak najwcześniej, bowiem ta postać szybko znika.

- SAIROH - Dziad siedzi w Trade Post w Rattfleet. Zwerbować go możesz dopiero po obronie Rattfleet. Teraz wykorzystasz zbieraną z taką pieczołowitością sól, bowiem starzec musi poprosić Cię o obniżenie ceny tego dobra (piotke u kupców będzie głosić: "Price of Salt has skyrocketed!"). Ty, mając 6 jednostek soli i sprzedając je wszystkie, obnizysz samą cenę produktu. Jeśli dziad nie poprosi Cię o przysługę, czekaj cierpliwie i próbuj ponownie

Raffleet

Czas udać się do Raffleet Od Rainwall przyjmij kurs na zachód W miasteczku idź do Dahaka i do Rajy Po scence wyjdź z łodzi Teraz na prawo i na północ Spotkasz Logga i Lun Wybierz drugą odpowiedz i jeszcze raz drugą W Southern Dock przyłączy się Lun Wyjdź z miasta i podź na południe do Lordlake Tutaj pogadaj z Targeiyu Wybierz drugą odpowiedź i możesz wracać do Southern Dock w Raffleet Później wybierz się do Rainwall Tutaj uderzaj do dworu Barrowsów Rozmawiaj z Salum i wdrap się po schodach, wejdź do pokoju po prawej Następnego dnie wyjdź z miasta i skieruj kroki do Ratleet Tutaj czeka Cię gedka z Logg i Lun (wybierz drugą odpowiedź) Znajdziesz się w Baska Mine

Beska Mine

Pójdź w prawo, zbierz dwa itemy Jest tu boberek ale nie mozna go zwerbowac Wejdź do środka Teraz wybierz drogę na prawo, sprawdź wozek Kontynuuj dalej, aż w końcu zobaczysz przedmiot troszkę na północ Idź na prawo, zachowaj stan gry Dalej zobaczysz kolejny wózek Pójdź w lewo i do wyjscia W wiosce karłów wejdź drabinką na lewo do góry Spotkasz się z Gunde, ktory się przyłączy do kompanii Kontynuuj podróż aż dojdziesz do dużej, otwartej przestrzeni - tutaj wybierz lewą ścieżkę Dalej idz caly czas na północ, aż do ślepej uliczki

Agate Prison

Save i kontynuuj podroz po więzieniu

Boss: Prison Guard x3, Prison Guerd

Walka moze sprawić problemy Wykorzystanie run ognia czy burzy bardzo pomaga Eksploatuj też Unite'y postaci i uwazaj na HP (przydaje się water rune), a będzie dobrze

Teraz po spotkaniu Lukrecji wybierz drugą odpowiedź Teraz wróć tą samą drogą którą przyszedłeś Nie wychodz jeszcze do przystani tylko idź do zachodniej części cel Sprawdź jedną z nich by zobaczyć scenkę z Klileyem Teraz mozesz już wyjść do statku

Raffleet

Znajdziesz się z powrotem w znajomym miejscu Udaj się na pogawędkę z Rają Zachowaj koniecznie stan gry Wybierz drugą odpowiedź w rozmowie jeśli jesteś gotowy na walną bitwę morską Zaczynamy! Dodaj Lusennę i Cornelia do statku Infantry Boz zarządzi w tej bitwie Używaj go przeciwko Bahram Jako jedyna jednostka Ram będzie tez tłukł pozostałe wrogie grupy Uwazaj ne swój ComShip i trzymaj go w odwodzie (nie ma nad nikim przewagi) Bitwa konczy się po odebraniu połowy HP Bahramowi Po starciu musisz wyjść z Raffleet, ale przed tym mozesz zwerbować jednego zawodnika

» GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Shinro)

- SHINRO - znajdziesz go w item Shopie Reftifeet. Nie musisz o nic prosić, chłopek sam dołączy do ekipy

Zostaniesz przeniesiony do Rainwall Biegnij będem do dworka Barrowsów W środku wejdz po schodach i wiaż do środka pokoju po prawej Teraz po scence musisz znaleźć Oboro, oczywiście w jego Agencji Detektywistycznej na wchodzie w sekcji portu Reinwall. Pogadej z nim Teraz masz wrócić do Reinwall, ale warto jeszcze powerbować postacie

» GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Oboro, Murad, Egbert, Takamu, Josephine)

- OBORO - Jeśli chcesz zwerbować później Oboro, musisz wykonać kilka czynności własnie teraz. Udaj się do Inn i pogadaj z pijakiem przy barze. Pomów z nim kilka razy i wyjdź. W scence wybierz, "I'll go too!" i podążaj za kolesiem do statku Oboro. W kolejnej scence wybierz "I want to see how that unfolds". Teraz idź na północ po schodach i obejrzyj kolejne zdarzenie Kontynuuj dalej, aż do wschodniej części dworku. Wybierz odpowiedź „So that man is in the mansion?" Teraz z powrotem do statku Oboro i odpowiedź" I've come this far! I can't leave!". Znowu do Inn i pogadaj z Nordonem, z powrotem do Oboro. Tutaj wyberz odpowiedź "Shall we take him...?". Teraz idź w dół rzeki do Lordlake. Po scence wróć się do nabrzeża. Czeka Cię walka z żołnierzami Barrowsa

- MURAD - W tej chwili jeszcze go nie zwerbujesz, ale musisz z nim pogadać w Raffleet, by móc to zrobić później. Wybierz odpowiedź numer dwa.

-EGBERT Znajdziesz go w najgłębszych czeluściach Baska Mine. NIE możesz wciskać "X", kiedy zacznie swoją strasznie wolną przemowę, aż do czasu, gdy wyswietli się małe ikone ne dole okienka rozmów Po tym przyłączy się do drużyny.

- TAKAMU - Idz do Agate Prison z Ciusem oraz Lelei Ne miejscu znajdziesz człowieka w celi. Odpowiedz: "Please come with me!". Teraz uderzaj na północ i na dół po schodach. Po scence sprawdz graty. Takamu jest Twój.

- JOSEPHINE - Piękną modnisię znajdziesz w Haud Musisz mieć w druzynie Sialeeds. Odpowiedź. "I guess it's all right". Josephine nalezy zwerbowac w tym momencie gry.

Kiedy znajdziesz się juz w Rainwall, upewnij się, że zachowałes stan gry Po scenkach wejdz na piętro dworku i w swojej komnacie wybierz drugą opcję by się zdrzemnąć W nocy odwiedzi Cię Salum, musisz trzy razy wybrać pierwszą odpowiedz w innym wypadku obejrzysz przedwczesne zakończenie gry Następnego dnia zejdz ne dół i pogadaj z Selumem, później z Lukrecją. Znowu do góry i do swojego pokoju Po scence zejdz na dół spotkasz Wilhelma Wybierz pierwszą odpowiedz jeśli jesteś gotowy na wielką bitwę Na samym początku potyczki skieruj wszystkie jednostki ne południe do lasu Jeśli Dilbert stwierdzi, ze uciekasz przed nim, to znaczy, ze robisz to dobrze Teraz zacznij posuwać się przaz las ne zachod Po scence możesz zacząć walczyć Wystarczy zmniejszyć HP Jidano do połowy, najlepiej magią runiczną lub łucznikami Po wygranej udaj się do magazynu w dworku Pogadaj z Chuckiem, a zacznie się potyczka 1-na-1 Zejdź na dół Po zdarzeniu z runem wyjdz ne gorę i po rozmowie udaj się do wejscia do miasta W rozmowie z Wilhelmam wybierz drugą opcję, w tej chwili jednak jeszcze się nie przyłączą Wyjdź z miasta i wal do Raffleet Juz na miejscu skieruj się do Dahaka i spotkaj się z Rają (druga odpowiedź) Wybierz jakąś nazwę swej armii (np Kupo-mog) Wyjdź i na dole porozmawiaj z Luserina Teraz zaczniemy rekrutację Gwiazd Powinienes pogadać z Oboro w Ratfleet, bowiem przybił tu swoją łodzią.

» GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Oboro, Zegai, Nordon, Sorensen)

- OBORO - Jeśli wypełnies quest w Rainwall, Oboro przyłączy się od razu przy rozmowie w Raftleet. Jeśli tego nie zrobiłeś, sprawa jest trudniejsza. Musisz poprosić go 5 razy w Raftfleet, by przyłączył się do druzyny. Nie za każdym razem będzie uaktywniała się ta opcja, trzeba najczęściej kogoś zrekrutować, by znowu móc go zaprosić do kompanii. Pamiętaj, by zrobić to przed ofensywą królowej! Z Oboro przyłączą się FUYO i SHIGURE.

- ZEGAI - Pojdziesz do Lunas (idź przez Haud i na północny zachód). Musisz mieć w druzynie Tekamu, który znowu otworzy sekretne przejście. Teraz w Lunas pojdź do Oracle's Conclave i pogadaj z Isato. Po scence idź na górę i do pokoju, gdzie przebywa Isato. Popros go o przyłączenie do druzyny. Teraz wyjdź ne mapę swiata Wróć natychmiast do tasu i kieruj się ne północ (tam, gdzie spotkales Urda pierwszy raz). Idź na sam szczyt, gdzie spotkasz Zegaie, odpowiedz na dwa pytania, a ten przyłączy się do ekipy. Musisz mieć wystarczająco dużo Gwiazd Przeznaczenia, by Zegai zdecydował się na zaciągnięcie do Twojej armii.

- NORDON - Jeśli wypełnies quest z Oboro w Reftfleet, znajdziesz Nordona w inn tego miasta.

- SORENSEN - W Babbage s Workshop w Estrise (miasto, do którego będziesz miał wkrótce dostęp) pogadaj z Sorensonem. Teraz uderzaj do Revolving Bridge (NW od Rainwall) i pogadaj ze strażnikiem. Wroć do Sorensena i odpowiedz: "We want to stop.". Idź do Raftfleet i do Logga, niech Cię zabierze do Revolving Bridge. Kontynuuj az napotkasz Bossa, który jest wrazliwy na magię Po scence tutaj wróc do Estrice i do Babbage Workshop. Pogadaj z Babbage i poproś go o przyłączenie Sorensen pójdzie z Tobą.



Udaj się do Lordlake Pogadaj tam z Targeiyu i po jego przyłączeniu zmierzaj do klinik, by spotkać Silvę Po gadce wyjdź z budynku i przy spotkaniu z Tomą wybiarz drugą odpowiedz Teraz idź do Reftfleet i do Rajy Po scenkach udaj się do Logge, ktory zabierze Cię do

a Sialeeds niech zajmie się ewentualnym leczeniem

Save point i wyjdź ne zewnętrz. Udaj się schodami na dół Dojdzie do walki z Childenchem i Dolphem wygrane jest tu opcjonalna i jeśli się wcześniej przygotowałeś, to mozesz ich pokonać Po skończonym pojedynku przyłączy się do Ciebie Zegai Wyjdź i udaj się na prawo, a Sialeed odsłoni ukryte przejście Wiaż smiało Znajdziesz się w końcu w Eastern Villa Na mapie świata przyjmij kurs na Lunas

The Sanctuary Lunas



Uderz w kierunku Master's Mansion, po scenkach wdrap się na drugie piętro i do pokoju po lewej i pójdź do łóżka by zobaczyć następną scenkę Zejdź na dół i wejdź do najbliszego pokoju

Teraz udaj się do znanego juz Northern Forest Pojdź dalej i Isato odkryje niedostępną wcześniej ścieżkę Kontynuuj wskazaną drogą Na mapie świata kieruj się na południowy wschod

Heud Village

Inn jest na północy wioski pokręconych dusz artystycznych Na południe od tawerny znajdziesz Appraisal Shop w którym spotkasz Bastana W Heud znajdziesz tez Trade Shop gdzie warto zakupić jeszcze trochę soli Kiedy pozwiedzasz juz to przedziwne miejsce idz na wschód, gdzie poznasz Boza Po scenkach uderzaj do północno-wschodniego krańca miasta koło Inn Wybierz drugą opcję by posunąć akcję dalej

Rainwall

Jesteś w nowym miasteczku, który stanie się dla Ciebie tymczasowym domem Idź caly czas w górę ekranu Wejdź do dworu na samym szczycie schodów Poznasz tu parę ciekawych osób Pokręć się trochę po budynku Po scence z Chuckiem wejdź ne piętro i do pokoju na dole po prawej ekranu Zejdź z powrotem na dół Jeśli jesteś gotowy do stoczenie bitwy, wybierz pierwszą odpowiedź

Potyczka jest prosta - masz liczebną przewagę Najpierw wyślij piechotę (Infantry) ne łuczników (Archer), reszta

Yashuna Village

Idź na południe, dla itemu. Kontynuuj w prawo i dalej na południe. Na mapie świata południowo-zschodni kurs zaprowadzi Cię do Lake Ceras Ruins, ale teraz jeszcze nie czas na tę lokację. Idziemy na południowy wschód do Mountain Road. Lokacja jest prosta do przejścia, po prostu idź ścieżką, aż wyjdziesz na mapkę i wtedy udaj się na zachód. Znajdziesz się w Beaver Lodge. Wejdź po drabinie do Elder's House. W środku spotkasz kilka bobrów. Wybierz drugą odpowiedź i Maroon przyłączy się tymczasowo do drużyny. Wyjdź i spotkaj się z Lukrecją, Lelei i Silusem. Teraz możesz już iść do Lake Ceras Ruins. A więc wroć się całą drogę do Yashuna Village i pójdź na południowy zachód do

Lake Ceras Ruins

Spotkasz się z Zweigiem przy wejściu. Dalej będziesz walczył 1-na-1 z Lorelai. Po walce wybierz drugą odpowiedź. Wejdź przez otwarte drzwi. Idź do góry, na północ masz przycisk - uderz go. Teraz możesz się wrócić i iść na zachód. Kolejny przycisk. Kontynuuj na zachód, przyciśnij kolejny guzik. Możesz teraz wrócić do pierwszej lokacji. Tym razem pojdziesz na wschód. Na pierwszym skrzyżowaniu idź na południe, ez znajdziesz kolejny przycisk. Wróć do skrzyżowanie i pójdź teraz na wschód. Na północy kolejny przycisk. Wschodni pokój też ma buttona - wciskaj je. Wróć do pierwszego skrzyżowania. Idź na południe i na wchdo. Idź na północ do przycisku. Teraz wróć do pierwszej lokacji. Teraz możesz iść na północ, ez dojdziesz do save pointa. Zachowaj stan gry, bo czeka Cię boss

Boss: Diamond Sun x2

Raczej wymagający przeciwnik. Jeden wróg jest wrazliwy na ataki runiczne, a drugi na fizyczne - wykorzystaj to. Warto używać Dawn Rune księcia, które leczy z anomalii statusowych.

Po wygranej idź do ostatniego pokoju. Wyjdz na ruiny. W scence z Viki wybierz drugą dopowiedź. W Raftleet udaj się do Rayy. Wybierz dwe razy drugą odpowiedź, jeśli jesteś gotowy na kolejną walną bitwę. Wrog nie ruszy się pierwszy, więc mozesz wykorzystać tę przewagę dla taktycznego ustawienia swych jednostek. Pamiętaj, ze pod "kwadratem" na padzie masz ataki obszarowe-specjalne dla danej jednostki.

» Pojedynki 1-na-1

Działają na tej samej zasadzie gry w papier-nozyce-kamień, oo walne bitwy. Guard jest słabe przeciwko Atakowi, ale silne przeciwko Specjalom. Atak jest z kolei słaby przeciwko Specjalom, ale silny na Guard. Special jest silne przeciwko Atakom, ale przegrywa z Guardem. Nigdy nie wybieraj Specjala, kiedy Twój przeciwnik się broni - zbierzesz okropne baty. Skąd wiedzieć, co zamierza zrobić przeciwnik? Musisz wsluchiwać i wczytywać się w jego komentarze. Im bardziej podniecone i żywe, tym większa szansa na Specjala. Jeśli robi się ostrożny, zastosuje raczej Guard.

(Dawn Rune księcia!) Po wygranej udaj się do miejsca, gdzie jest Chuck. Nakaz Viki przeteleportować Cię do Yashuna Village. Wyjdz na mapę świata i skieruj się do Lake Ceras Ruins. Spotkaj się z Lorelai. Wybierz drugą dopowiedz, przyłączy się. Kontynuuj do ostatniego pokoju. Po scenkach zejdź schodami na dół.

Twój nowy dom

Tak, to będzie teraz Twój własny zamek i dom, któremu musisz wymyślić fajną nazwę. Po scenkach opuść pokój, pójdź w lewo i schodami do gory (w lewym górnym rogu). Wejdź do Room of the Seal. Pojewi się piękna Zerase, wybierz pierwszą opcję, a przyłączy się do Ciebie. Zejdź na dół. Pogadaj z Viki, by zdobyć Blinking Mirror (mozesz dzięki niemu teleportować się z powrotem do zamku z mapy). Wejdź na piętro i idź na południe. Toma i Maroon się przyłączą, teraz idź na zachód i pogadaj z Loggiem, by zabrał Cię do Dam of Beaver. Wyjdz z tej lokacji i na mapce przyjmij kurs na wchdo, do Lordlake. Po scenkach i przyłączeniu nowych gwiazd pozwiedzaj lokację, by znaleźć IRON HAMMER (przyda się do naostrzenia broni). Teraz biegnij z powrotem do bobrow i stateczkiem płyń do Zamku. Na miejscu pogadaj z Muronem, wybierz drugą dopowiedź, a bóbr przyłączy się do pozostałych Gwiazd Przeznaczenia. Twoim następnym celem jest Beaver Lodge ale przed tym poszukamy jeszcze trochę gwiazd.

» *GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Bastan, Wilhelm, Mueller, Belcoot, Subala, Marina, Alhazred, Richard, Genoh, Killey)*

- BASTAN - Znajdziesz go w Haud Village, ale musisz mieć ze sobą przedmiot "?Pamting", który najlepiej zdobyć na wrogach kręcących się w rejonie Revolving Bridge. Teraz z tym itemem w swoim posiadaniu rozmawiaj z Bastanem az do skutku - tzn. az nie zauwazy, że masz interesującą go rzecz! Należy zwerbować tę postać przed ofensywą na Stormfist.

- WILHELM - Ciężka postać do werbunku. Znajdziesz go w tawernie Raftleet. Przyłączy się tylko wtedy, gdy nie miałeś zbyt dużo ofiar w walnych bitwach. Najlepiej zabrać ze sobą Viki do drużyny, bowiem facet kocha młode i ładne dziewczęta (hehe). Będzie przemieszczał się wraz z upływającym czasem gry do Innów w Lelcar i Doraat.

MUELLER przyłączy się automatycznie z Wilhelmem.

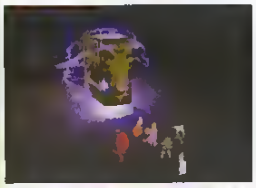
- ZUNDA - Znajdziesz go w Dwarf Camp. Jest blisko wyjścia na północnym wschodzie. Pogadaj z nią i powiedz, ze pokazesz jej Window, teraz idziemy do Lunas i w środku do Oracle's Conclave, i do pierwszego pomieszczenia na północy. Zunda po obejrzeniu interesującego przedmiotu przyłączy się do kompanii. Jeśli zwerbowałes juz Urdę, Isato i Haswara, przed próbą zdobycia Zundy będziesz musiał wziąć ze sobą Urdę, a nie Takamu, by wrócić z Zundą do Lunas.

- BELCOOT - Znajomek stoi przed Inn w Yashunie. Pogadaj z nim, po czym wejdz do samej tawerny. Z Belcootem przyłączy się automatycznie.

MARINA

- SUBALA - Udaj się do Raftleet i na północ do save pointa z Lun w Twej drużynce. W scence wybierz odpowiedź" She'll give us, uh... Energy?". Teraz musisz wygrać wędkarską mini-grę. Powodzenia.

- ALHAZRED - By go zdobyć, musiałeś wcześniej zobaczyć scenkę z nim w roli głównej w Rainwall! Jeśli tak było, mozesz iść do Yashuna Village i do Inn wysuniętego najbardziej na wchód. W srodku znajdziesz zakapturzoną postac i otrzymasz Strange Book. Teraz idz do swego Zamku i daj książkę Chuckowi (zostaw w magazynie). Po jakimś czasie (np. powalcz trochę) wróc do Chucka. Teraz idź znowu do Yashuna Village i do tego samego Inn. Oddaj książkę kobiecie. Teraz uderzaj do Estrice (na zachód od Rainwall) i pogadaj z Alhazredem. Powiedź mu "Actually, now that you mention it, " Biegnij do Yashuna i do znanego Inn. Czeka Cię walka. Po wygranej popros o przyłączenie Alhazred jest Twój!



- RICHARD - Musiaz mieć w drużynie Wilhelma i Muellera, ale nie bierz żadnych starszych wiekiem postaci. Teraz idź do Waterfall Basin (lokacja dostępna wkrótce) i pogadaj z Richardem. Wroć się do Zamku i zagadaj z Muellerem. Wróć się do Waterfall Basin i zagadaj z Richardem – teraz się przyłączy.

- GENOH - Najpierw idź do Beaver Lodge i pogadaj z bobrem na zewnątrz Elder's Hut o "Bossie" - kilka razy. Teraz pogadaj z mędrcem plemiennym, który powie Ci o Elderze. Teraz uderzaj do Waterfall Basin z Alhazredem albo Levi w swej drużynie. Postać ta musi mieć o jeden level niższy lub jakikolwiek WYZSZY poziom doświadczenia niż książę. Idź na wchód Waterfall Basin i znajdziesz Genoha.

- KILLEY - Weź ze sobą Clus i Lorelai do Agate Prison. Po scence wróć do Zamku, pobiegaj po całym budynku i wybierz odpowiedz w rozmowie z Killey. "Explain what?" oraz "Very well.. " - to dopiero pierwszy etap werbunku Killeya. Więcej będzie później. Natomiast MUSISZ albo uwolnić go podczas pierwszego pobytu w Agate, albo odbyć z nim rzeczony quest TERAZ, bowiem później postać znika.

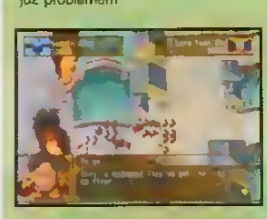
Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, pogadaj z wodzem bobrów w Beaver Lodge. Wróć do Zamku, po rozmowie z Taylerem wybierz odpowiedz "Let's go to Lelcar!"

Lelcar

Spotkaj się z Wasylem. Idź na południe i skręć w prawo, znajdziesz item. Kiedy będziesz mógł to zrobić, kup cokolwiek z Armor Shop, będzie to miało wpływ na możliwość werbunku Mohsena zaraz po nadchodzącej bitwie! Kontynuuj dalej na południe, zobaczysz scenkę. Teraz dalej na dół, do domu Wasyla. Po tym idź na wchód, koło fontanny dla nowej scenki. Teraz idz do zachodniej części miasta i w tej sekcji skręć na południe. Czeka Cię walka z oprychami. Po wygranej wskaż drugą odpowiedź. Idź w lewo i na dół po schodach. Pojawią się Orok i Nikea. Czas na walkę.

Boss, Nikea, Thug x5

Zabij jak najwięcej Thugów w pierwszej rundzie. Wal czarami (np. Zerass jest wspaniałą magiczką!). Jeśli poradzisz sobie w pierwszej rundzie z oprychami, to reszta walki nie będzie już problemem.



Po wygranej wyjdź z miejsca. Wybierz drugą dopowiedź i jeszcze raz drugą, by stoczyć walną bitwę.

Będzie to ciężkie i najtrudniejsze jak na razie starcie. Ale dasz radę! Wciskaj często „select", by pauzować przebieg bitwy. Zajmij się przede wszystkim walką na lądzie, bo musisz tylko odeprzeć atak na miasto, by wygrać. Nie wyruszaj w stronę mostu, bo zacznie się rzaz! Wykorzystaj przewagę run i przede wszystkim Dawn Rune samego księcia. Po bitwie czeka Cię małe starcie. Po wszystkich scenkach udaj się do Mohsena.

» *GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Mohsen)*

- MOHSEN - Wejdź i wyjdź z Runa Shop w Lelcar. Teraz uderzaj do Armor Shop, gdzie znajdziesz Mohsena. Wybierz pierwszą, e później drugą odpowiedź, a cztek przyłączy się do ekipy. Jeśli nie uda Ci się zwerbować go w Lelcar, to masz jeszcze szansę w Doraat, gdzie należy kupić od Mohsena 6 przedmiotów.

Kiedy wrócisz do swego Zamku, idź na drugie piętro do War Council Room. Musisz dostać się do Sable, ale przed tym czas na werbunek nowych postaci.

» *GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Taylor, Jeana, Murad, Linfa, Nikea)*

- TAYLOR - Znajdziesz go przed zamkową tawerną. Ponownie odszukasz go w Sealed Room. Ostatni raz odnajdziesz go przy pokoju George'a, teraz już przyłączy się do drużyny.

- JEANE - Po pierwsze musisz pogadać ze strażnikiem w "Big Hole", które jest na północny-zachód od Rainwall. Teraz znajdziesz Jeane w Rune Shop'ie w Lelcar. Warto wziąć ze sobą Kyle'a dla śmiesznej wymiany zdań. Powiedz Jeane, że chcesz jej przyłączenia do wyprawy. Teraz musisz udać się z Jeane ponownie do 'Big hole" Idź ścieżką, aż magiczka otworzy przejście do nowego dungeonu. Idź cały czas na północ, sz dojdziesz do miejsca ze scenką. Tutaj wypowiedź się. "Will you join us now?". Jeane jest do Twojej dyspozycji!

- MURAD - Można go zwerbować po bitwie w Lelcar. Znajdziesz go w Western Islet. Jeśli nie będzie chciał się przyłączyć teraz, spróbuj z nim rozmowy po wydarzeniach w Beaver Lodge.. Trzeba z nim pomówić trzy razy. Postać przemieszcza się do miast, w których odbywały się walne bitwy.

- LINFA - Znajdziesz ją w tawernie, w Estrise. Wyzwie Cię tam na pojedynek. Zagraj z nią, ale nawet nie staraj się wygrac, bowiem dziewczyna oszukuje. Kiedy przegrasz 2000 potchów, Linfa zniknie. Teraz udaj się do Yeshune Village, gdzie znajdziesz ją ponownie - odda Ci Twoje pieniądze. Ostatnim miejscem, gdzie ją odszukasz, jest Raftfleet. Nie ważne czy zwyciężysz w jej grze - i tak przyłączy się do drużyny.

- NIKEA - Szukaj jej w tawernie, w Estrise. Należy pokonać ją w walce 1-na-1.

Sable

Sable to spory szmat drogi od Zamku. Teleportuj się najpierw do Lordlake. Na mapie kieruj się drogą na południowy-wschód aż znajdziesz checkpoint. Zaczniesz ód walki z czterema strażnikami. Po tym zdarzeniu wyjdz i skieruj się dalej na wschód, ez znajdziesz Sable. W mieście kieruj się na północ, az dotrzesz do Armor Shopu. Stąd skieruj się na zachód i po schdokach na górę. Znajdziesz tu bardzo ważny SILVER HAMMER, dzięki któremu mozesz zrekrutować postać w Dwarf Camp.

» *GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Dongo)*

- DONGO - W Dwarf Camp musisz dać mu Zelazny (znaleziony w Lordlake) i Srebrny Młot, by go zwerbować. Należy też naostrzyć broń jednej z postaci do levelu 12 u samego Donga.

Z powrotem w Sable Armor Shop. Idź na północno-wschodni kraniec miasteczka, gdzie znajdziesz CROWN OF DESTINY. Teraz mozesz opuścić juz Sable.

Ranro Mountain



Od Sable idz na północ, az znajdziesz Ranro Mountain. Zachowaj stan gry i kontynuuj w lewo. Wspinaj się do gory. Kiedy będziesz mogł, idź w prawo i znowu do góry. Dalej w lewo i znowu wspinaj się na górę. Zacznie się walka z bandytami - niezwykle prosta, jeśli masz w druzynie magów, jak Viki, Zerese czy Jeane. Wejdź do środka i do lewego pokoju. Wybierz pierwszą opcję rozmowy, by zacząć pojedynek 1-na-1 z Royem. Wróg będzie używał przede wszystkim atakow specjalnych, więc Ty po prostu wybieraj "defend". W następnej scence udziel drugiej wypowiedzi. Mozesz wracać juz do Sable. Wejdź do Solis Mansion i na piętro. Zacznie się walka.

Boss: Euram, Bodyguard x5

Walka prosta, jeśli masz poziom doświadczenia w granicach 30. Używaj przede wszystkim ataków magicznych, na cały obszar, by szybko pozbyć się ochroniarzy.

Wejdź ponownie do Solis' Mansion. W scence wybierz drugą odpowiedź - przyłączy się Dinn. W następnej możliwości wyboru weź drugą opcję - wtedy ROY, FAYLEN oraz FAYLON zasilą Twe szeregi. Wracaj do swego Zamku i do War Council Room. Po zdarzeniach tutaj idź do pokoju księcia. Wybierz pierwszą opcję. Po scence zejdź na dół. Pogadaj z Luserliną, by zmienić s... drużynę. Pomów z Viki i wybierz drugą opcję. Na mapie świata podążaj na zachód do Beaver Lodge. Na miejscu pokonaj Assassina. Idź do Elder's House.

Boss: Dolph

Gość atakuje wciąż Lyon, więc po prostu broń się tą postacią, a reszta niech uderza fizycznie.

Po skończonej zabawie u bobrów uderzaj do War Council Room w swoim Zamku. Po scenkach nadchodzi odpowiedni czas na rekrutację nowych Gwiazd Przeznaczenia.

GWIAZDY PRZEZNACZENIA
(Nakula, Isabel, Mathias, Faylen, Faylon)

- NAKULA - Warunkiem jest posiadanie zwerbowanego Oboro. Pogadaj ze służącą Innu w Sable. Teraz poczekaj chwilę i udaj się do góry po schodach w Inn, gdzie znajdziesz Nakulę na łóżku. Postaraj się z nim zaprzyjaźnić. Teraz udaj się do statku Obora w Raftfleet. Pomów z samym Oboro. Po scence uderzaj z powrotem do Sable i pomów znowu z Nakulą, który przyłączy się do wyprawy. SAGIRI pójdzie automatycznie z Nakulą.
- ISABEL - Udaj się do Estrise i do sklepu Babbage'a (upewnij się, że wcześniej zwerbowałeś Alhazreda). Po scence opuść miasteczko i wracaj do Zamku. Na miejscu znajdziesz Boza, który będzie stał obok Luserliny. Pogadaj z nimi. Teraz stwórz drużynę z 2-3 osób (jeśli zrobisz to dobrze, Luserlina stwierdzi, że bierzesz mało ludzi). Znajdziesz w Haud Eurama przy wschodnim wyjściu z miasta. Czeka Cię walka, a Isabel przyłączy się, jeśli wybierzesz wspólną walkę za złem. MATHIAS przyłącza się z nią automatycznie.
- FAYLEN - Jeśli nie udało Ci się wcześniej zwerbować Faylen, to musisz wziąć za sobą Roya i pójść do domu Solisa w Sable. Porozmawiaj tam z ludźmi na parterze, a później wal do siedziby Roya na Mountain Ranro. Zwróć ukradzione przedmioty ludziom w domku Solisa, a Faylen oraz FAYLON przyłącz się do Ciebie!

W Zamku pójdź do War Council Room. Wybierz pierwszą odpowiedź. Teraz biegnij do Estrise (E od Rainwall) i na północ do wielkiego statku. Wybierz opcję numer 1, by wyruszyć w drogę.

Nirva Island

W samym mieście idź na wschód i pogadaj z dzieciakami. Po scence pomów z Chisato i poproś o przyłączenie do drużyny. WAŻNE - to otwiera możliwość późniejszego jej zwerbowania! Wejdź schodami na górę i pomów ze Skaldem. Idź na północ i schodami aż dotrzesz do latarni morskiej. W środku wspinaj się cierpliwie po schodach, znajdziesz drabinę. Właz do góry. Scenka i walka, gdzie przydadzą się statki magiczne-obszarowe. Po scenkach możesz opuścić latarnię i wejść do miasta. Przyłączy się Bernadetta. Wracaj statkiem do Estrise po obejrzeniu scenki leduj się z powrotem do swego Zamku. Tutaj zmierzaj już standardowo do War Room, teraz będzie świetny czas na szukanie nowych postaci.

GWIAZDY PRZEZNACZENIA
(Miroon, Moroon, Meroon, Byakuren, Babbage, Lu, Retso, Shun-Min, Chisato, Nelis, Yahr)

- MIROON - Pomów z Miroonem w Tricolor Inn w Yashuna Village (z Maroonem oraz Muroonem - czyli dwoma bobrami - w drużynie). Po scence wybierz pomoc Miroonowi, a ta powie Ci, jak dostać się do dungeonu. Wejdź do środka. Podążaj na północ i dalej przez drzwi na północ. Teraz na wschód. W scence pozwól przyłączyć się słodkiemu boberkowi.
- MOROON - Udaj się do Beaver Lodge z Muroonem, Maroonem i Miroon w swojej drużynie. Pomów z Meroonem (nie Moroonem) blisko południowej krawędzi ekranu. Teraz idź do Baska Mines i pomów kilka razy z Moroonem. Wracaj do Beaver Lodge i pomów znów z Meroonem. Powiedz jej, że gadałeś z Moroon. Teraz znowu do Baska i do Moroon. Wracaj się do Beaver Lodge, by skończyć ten quest. MEROON przyłączy się automatycznie z Moroon.
- BYAKUREN - Po każdym rozszerzeniu się Twego Zamku połataj po dolnych kondygnacjach budowli z Genohem w drużynie. Zacznie się walka. Po wygranej postać przyłączy się do Ciebie.
- BABBAGE - Weź do drużyny Sorensena i po rozszerzeniu Zamku idź do pokoju zwanego "Gears" w Zamku. Po scence zasuwaj do Estrise i pomów z Babbage. Teraz biegnij z nim do rzeczonego pokoju w Zamku. Poczekaj chwilę, aż postać skończy swą robotę.

Po powrocie do lokacji będziesz miał windę w Zamku. No i masz już Babbage'a w drużynie!
- LU - Musisz mieć już zwerbowanego Sorensena i Babbage'a. Teraz udaj się do workshopu Babbage'a w Estrise. Znajdź trybik koło drzwi warsztatu (przy wyjściu z pomieszczenia), a Lu przyłączy się do Twej wesołej kompanii.
- RETSO - Zasuwaj do Raftfleet Inn z Subalą w drużynie i pomów z Retso. Spytaj się, czy chłopek pójdzie z Tobą. Teraz biegnij do Zamku i zagraj w mini-grę Subali. Musisz łapać ryby do czasu, aż znajdziesz "Strange Fish". Teraz idź do Retso z tym itemem. Wybierz "Can you have a look at this fish?" i wracaj się do Zamku. Wyjdź do strefy na dworze i masz nowe postacie w swej armii! SHUN-MIN przyłącz się tu automatycznie!
- CHISATO - Musisz mieć Bernadettę w drużynie. Pogadaj z nią na Nirva Island przed i po tym, jak rozszerzy się Twój Zamek. Przy wyjściu z Nirvy (przy łodzi) zobaczysz scenkę. Teraz wróć, pomów z Chisato i poproś o pomoc. Kiedy wrócisz z nią do Zamku, zostanie oficjalnie członkiem Twego zespołu.
- YAHR - Udaj się do Nirva Island w Bernadettą w ewej drużynie. Podejdź do statku na zachodzie. Po scence idź do tawerny i wejdź do jednego z pokoi. Po scence wracaj do swojej łodzi, tak jakbyś chciał odpłynąć. Pozwól postaciom popłynąć z Tobą. W scence w drodze do Zamku wybierz opcję podążania za Światłem. Kontynuuj w nowej lokacji, aż dojdziesz do walki z Dragonem. Wróg jest bardzo wrażliwy na ataki magiczne. Teraz zmierzaj dalej poprzez różne statki. Kiedy napotkasz kolejną scenkę, BARDZO uważaj, jakich odpowiedzi udzielasz. Musisz wybrać: "It must be destroyed!", by zrekrutować Nelis i Yahra, albo już nigdy ich nie spotkasz. Po tych zdarzeniach wracaj na Nirva Island. Spytaj się, czy przyłączą się do kompanii - teraz się zgodzą. NELIS przyłączy się automatycznie wraz z Yahrem.

Doraat

W swoim zamku idź do War Room, obejrzyj scenki, znowu do War Room i możesz zaczynać kolejną wielką bitwę. Bitwę o dostęp do Doraat. Twoim celem jest dotarcie samego księcia do miasta. Zachowaj Dawn Rune na tę okoliczność. Daj też jak najwięcej „Charge" jednostce księcia, by mógł bezproblemowo odpierać ataki silniejszych grup. I najważniejsze: trzymaj się swoimi plecharami z dala od wody! Dkręty wroga mogą Cię atakować. Wykorzystaj Dawn Rune jako taran do wbicia się przez jednostki wroga do samego miasta. W środku wybierz dolną bramę, która prowadzi do save pointa. Zasuwaj przez bramę do góry. Teraz możesz iść na wschód, przez następną bramę.



W lortecy czeka Cię walka z Alanią - prosta, o ile masz silnych magów w drużynie. Po wygranej wejdź schodami po prawej. Spotkasz się z Miakis. Wybierz drugą odpowiedź, by zacząć pojedynek 1-na-1. Powrócisz automatycznie do Zamku. Udaj się na sam szczyt budynku, do Sealed Room, by pomówić z Zerase. Zejdź na dół i pogadaj z Georgiem. Czas na kolejną wyprawę po postacie.

GWIAZDY PRZEZNACZENIA
(Levi, Bergen, Norma, Ernst, Gavaya, Raven)

- LEVI - Udaj się do "Big Hole" położonego na północny zachód od Rainwall i pomów z Levi. Jeśli pomówiłeś z nim wcześniej (to konieczne!), postać przyłączy się do drużyny.
BERGEN przyłącza się automatycznie z Levi.
- NORMA - Warunkiem jest tutaj zrekrutowanie Levi oraz obejrzenie scenki z Normą i Ernstem w Stormfist na samym początku gry. Normę znajdziesz w Raftfleet. Zasuwaj do Inn i w jednym pokoju będzie stała postać. Popros o przyłączenie, ale bez Levi, a później wróć już z tą postacią w drużynie.



Po scence zabierz Normę do zamku i zostanie już z Tobą na stałe. ERNST przyłącza się automatycznie.
- GAVAYA - Weź ze sobą Normę, Faylen i Viki (lub trzy inne kobiety) i idź pomówić z Gavayą w Raftfleet (jest koło Inn, gdzie był wcześniej statek Oboro).
- RAVEN - Biegnij do Sable i wysłuchaj problemów pana Solis. Wróć do Zamku i porozmawiaj z Oboro. Wybierz pierwszą opcję. Pogadaj z Egbertem w Inn. Dostaniesz Family Tree. Wróć do Oboro. Zdrzemnij się w Inn. W magazynie sprawdź prawy górny obszar dla nowej scenki. Wybierz drugą odpowiedź. Po tym wejdź do pustego pokoju pod Innem. W pomieszczeniu znajdziesz Ravena, któremu udziel drugiej odpowiedzi. Gość przyłączy się do armii.

Ofensywa Królowej

Wejdź w swoim zamku do War Room. Wybierz pierwszą odpowiedź, dwa razy. Kiedy ustawisz już trzy drużyny, wybierz pierwszą opcję. Zaczynamy kolejną walną bitwę. Pozwól przeciwnikowi na ruch. W końcu się zatrzymają - kiedy to zrobią. Ty wysuń na czoło jednostki, które najlepiej sobie z nimi poradzą. Celem całej bitwy jest dotarcie Royem w pobliże jednostki Lym. Nie możesz jej zabić. Po skończonym pojedynku rozpocznie się seria trzech walk z bossami.

Boss: Alenia, Zahhak, Gelleon



Po pierwsze, Alania jest tak samo słaba, jak poprzednio - nic trudnego. Sama Zerase poradziłaby sobie tu znakomicie. Po drugie, Kyle musi walczyć z Zahhakiem. Jeśli trenowałeś wcześniej na plecharów, ale klepsko walczy z łucznikami. Falanga (Spears) ma lepszy atak i obronę niż zwykła plechota, ale rusza się wolniej. Jeśli chodzi o walki morskie, to taran (Ram) wygrywa z Arc Shipami, a przegrywa z Com Shipem. Arc Ship (z łucznikami) walczy najlepiej z Comshipami, ale słabo z Ramami. Wreszcie Com Ship (z piechotą) wygrywa z Ramem, ale słabo wypada w starciu z Arc Shipami. Specjalne jednostka Dahak podobnie jak Spears, ma lepszą siłę niż zwykły Com Ship, ale pływa znacznie wolniej.

Walne bitwy

Postaci giną w walnych bitwach! Jeśli wyświetli się komunikat ". character has died", zaleduj od nowa stan gry sprzed bitwy i spróbuj jeszcze raz. Bez takiej Gwiazdy Przeznaczenia uzyskanie dobrego zakończenia nie będzie możliwe. Warto też pamiętać, że większość postaci nie będzie już dostępne po ważnych wydarzeniach typu ofensywa Królowej czy oswobodzenie Stormfist - pamiętaj, by zdobyć wszystkie możliwe postacie do tych etapów w grze!

Same bitwy przebiegają teraz w real-time'ie (możesz jednak wcisnąć "select" i zatrzymać akcję) i działają na zasadzie zabawy w papier-nożyce-kamień. Każda jednostka ma słabość, ale też przewagę w działaniu na określoną grupę wrogów. Na lądzie piechota (Infantry) zadaje większe obrażenie łucznikom, ale jest słaba przeciwko kawalerii. Łucznicy (Archers) są silni przeciwko kawalerii, ale słabi w walce z piechotą. Konnica (Cavalery) dobra jest z kolei

W bitwach pamiętaj o tym, że masz do dyspozycji przeróżne zdolności postaci, które wchodzą w skład grup żołnierzy. Ważną umiejętnością jest Charge, która pozwala na silny atak na wroga bez ponoszenia strat własnych. Podobnie, dla magików działają czary takie jak Cyclone. Pamiętaj też, że pod "kwadratami" na padzie masz ataki specjalne obszarowe, np. Barrage czy Dawn Rune - używaj ich rozsądnie.

samego Kyle'a nie powinno być zle Najlepiej wchodzą tu ataki fizyczne Jesli chcesz walić magią, to tylko czwartego poziomu, bo slabsze nic nie zdziała Po trzecie pojedynek z Galleonem Ma on wytrzymalość czołgu, ale nie jest trudniejszy od poprzednikow Wymaga cierpliwości i skrupulatnego healowania swoich zawodników

Po walce udaj się do pokoju księcia, by spotkać Galleona Zejdź do kliniki i wybierz pierwszą odpowiedz, by przyłączyć się Miakis Wejdz na 3 piętro i do Room of the Seal Wybierz pierwszą opcję Zejdz do War Council Room Zejdź na parter i wyjdz na południe, by spotkać się z Galleonem Wybierz pierwszą opcję - i przyłączy się, jako Gwiazda Przeznaczenia Wróć od zamku Po wszystkich scenkach mozna znowu zająć się szukaniem postaci

GWIAZDY PRZEZNACZENIA
(Haswar Isato Urda Eresh Hazuki Cathari)

- HASWAR - Z Takamu w drużynie wybierz się do Lunas i w tej lokacji do Northern Forest. Idź na zachód i do góry, by przyłączyła się do Ciebie Urda. Wybierz ścieżkę za nią, by wrócić do Lunas. Wejdz do Master's Mansion Na parterze, w jednym z pokojów spotkasz Haswara. Teraz idź z powrotem do lasu. ISATO przyłączy się automatycznie z Haswarem.
- URDA - Weź Takamu do drużyny i złóż wizytę w Northern Forest w Lunas, gdzie znajdziesz Urdę Zgódź się na jej towarzystwo i wal do Lunas (ścieżka za postacią). Pomów z Isato na miejscu. Następnie złóż jej wizytę jeszcze jeden raz, po tym jak odbędzie się walna bitwa po koronacji. Po scenkach ucieknij z Lunas.
- ERESH - To postać opcjonalna. Jego miejsce na tablicy Gwiazd moze zająć później Euram, którego zdobyciem zajmiemy się dalej w opisie W kazdym razie jest to trudniejsza opcja. Udaj się tam, gdzie Jeane przyłączyła się jako Gwiazda Przeznaczenia, do tego dungeonu w Great Hole. Spotkasz się tam z Eresh. Wybierz drugą opcję, a później pierwszą Przyłączy się do Ciebie tymczasowo. Wejdź do dungeonu i kieruj się do ostatniej części Wejdź na ołtarz, mozesz teraz zejść w dół. W tej drugiej części Podziemnych Ruin idź dalej przed siebie, aż dojdziesz do bossa (droga jest długa i trudna - przyjdź tu dobrze przygotowany! Level 50 dla wszystkich postaci to minimum).

Boss: Shepcesska

Jeden z najtrudniejszych wrogów w grze Musisz mieć postać healującą w każdej rundzie walki Przydaje się tez Flowing Rune i Magic Absorb Rune Postaci musisz mieć na wysokich poziomach Powodzenia! Pamiętaj, że nie musisz wykonywać tego questa, by zdobyć 108 SoD bowiem Euram moze zająć później miejsce gwiazdy Eresha.

- HAZUKI - Poproś Logga o podwiezienie do Port Spinacks, przejdź przez długi most, by dotrzeć do zachodniej części Spinacks. Tutaj znajdziesz Hazuki, ale musisz być bez Belcoota w swojej ekipce Powiedz jej, że znasz tego jegomościa. Teraz powróć w to samo miejsce z Belcoolem i masz już Hazuki do swej dyspozycji
- CATHARI - To postać, którą BARDZO łatwo przegapić, a więc dobierz się do niej, jak tylko możesz. Weź łódkę Logga do Port Spinacks i znajdz człowieka za Save Orbem przy zachodnim wejściu do Port Spinacks. Następnie wróć do zamku i poproś Logga o zawiezienie do lokacji Hershville Neval Base Znajdziesz Cathari blisko wyjścia z Hershville Jest w żółtym płaszczu. Po rozmowie z nią udaj się do Spinacks. Tutaj znowu spotkasz Cathari. Zabierz ją ze sobą do Lukreci w Zamku. Po scence Kathan dołączy do terajny

W zamku poproś Logga o podwiezienie do Port Spinacks Wyjdz z portu na wchod i podążaj ne mapie świata na południowy wchód

Sauronix Castle

W północnej części zamku mozesz znaleźć 4 itemy Teraz idź na zachód i przez bramę Wejdź przez drzwi Po scence wyjdz z pokoju W prawym gómym rogu ekranu jest item Zejdz schódami ne sam dół i wyjdź ne końcu Idź na północny zachod Idź w lewo cały czas by znaleźć item

GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Rania)
- RANIA Znajdziesz ją w Sauronix Castle. Weź ze sobą Miakis albo Rahai i odwiedź dom Rani (w północnej sekcji miasta). Po wyjściu z jej domku i kolejnej scence, wróć i porozmawiaj z Rania. Wybierz drugą odpowiedź, a przyłączy się do Twej wyprawy.

Udaj się z powrotem do Port Spinacks Teraz wyjdź stąd ale tym razem przez zachodnią część Na mapie świata przyjmij kurs na północny zachod i wkrocz do Deep Twilight Forest

Deep Twilight Forest

Zignoruj pierwszą ścieżkę w prawo Następna prowadzi do itema Pójdz na północ stąd, później w prawo i na dół Kontynuuj ścieżką na prawo od góry i w prawo Idź do góry, kontynuuj w lewo, a kiedy zobaczysz drogę na południe idz po ostatni item Teraz mozesz dostac się na północny zachód Przed ruinami zobaczysz scenkę W środku tykaj itemy idź w prawo i do góry Kontynuuj ścieżkami W tej lokacji znajdziesz GOLDEN HAMMER - szukaj go cierpliwie W koncu dostaniesz się do save pointa i zaraz za nim obejrzysz scenkę Wybierz pierwszą odpowiedź a przyłączy się Killey

Boss Ancient Creeper

Kluczem do zwycięstwa jest tu borona przed zatruciem (poison), która rzuca na naszą druzynę boss Trzeba cały czas uważać i używać run, które przywracają zdrowy status postaciom Boss jest jeden więc wal w niego najlepszymi atakami nieobszarowymi Nie pozwól, aby HP spadło komuś ponizej 200, bo poison moze zabić szybciej niz się wydaje

Po wygranej zmierzaj do ostatniego obszaru Tu pojawi się Leknaat i odblokuja zakłęcie trzeciego poziomu Runa of Dawn (dla księcia) Teraz wyjdz z tego miejsca. W scenkach wybierz drugą odpowiedź Killey wreszcie zasili szeregi Gwiazd Przeznaczenia jeśli wcześniej zrobiłeś wszystko, tak jak nakazywałem Wróć do Zamku Podaruj Golden Hammer Dongo i naostrz sobie oręz do poziomu 15 Jest to droga rzecz, ale na pewno ważna Udaj się do Infirmary i porozmawiaj z Lyon Po scenkach zejdź z powrotem na dół i znowu z z nią pomów Po scence wejdz na gorę po schodach i pogawędź z Lukrecją Teraz musimy wybrać się do Sauronix Wyjdź z War Room i obejrzyj scenę między Logg a Lunnem Niestety, nie mozesz użyć teleportowego runa Viki więc wskakuj do łódki Logga i kaz mu obrać kurs na Baska Mines. Przejdź przez znane dobrze drogi do Dwarf Camp Po scenkach w obozie udaj się na północny wschod by znalezc Wabon (w zoltym ubranku) Przyłączy się na razie do ekipy Teraz idź na południowy wschod i sprawdź wózek górniczy Znajdziesz się w nowym obszarze kopalni Walcz z dwoma assassinami Uderzaj na zachód i sprawdź kolejny wózek. Kontynuuj na zachód do kolejnego wózka Napotkasz tu Raging Assassin który jest prostym przeciwnikiem, choc bardzo szybkim. Kontynuuj schodami i wejdź do Twilight Forest. Po scenie przytul się do zachodniej ściany i wyjdz z lasu Musisz teraz powrocić do Sauronix Castle Na miejscu obierz kurs do Spinacks Po scenkach znajdziesz się w Sauronix Wejdź do zamku Kontynuuj północno-wschodnią ścieżką po schodach do góry i wejdz do Commander's room Scenka Zejdź po schodach na dół z powrotem na sam dół Sauronix Pogadaj z Fluf i Lance, a zabiorą Cię do nebrzeza Idź przez Spinacks od Deep Twilight Forest. W lokacji przytul się do wschodniej ściany by wejść do "Water Vein" w Baska Mines Weź wózek górniczy do Dwarf Camp Wróć do swej łodzi, płyń do Zamku

Zamek



Idź do War Room wybierz bitwę o Lelcar - jest znacznie prostsza niz bitwa o Loridake Jeśli wybrales bitwę o Lelcar będziesz musiał po prostu bronić miasta aby żaden przeciwnik się do niego nie dostał Musisz przeżyć ofensywę przez 10 minut Mozesz tez zmniejszyć siły Godwinów do 1200 ludzi, od Ciebie zalezy jaką opcję wybierzesz Po wygranej nastąpi scenka i WAŻNA decyzja bowiem jesli wybierzesz pozostanie w zamku i jego obronę - umrze jedna z postaci i nie zdobędziesz nigdy 108 Gwiazd Przeznaczenia! A więc wybierz opcję ucieczki z zamku - 'Okay let's go with your plan!"

Dwarf Camp

To miejsce stanie się Twoją tymczasową bazą Przejedź się wózkiem gomiczym (na południowym wschodzie) do Deep Twilight Forest Dalej zmierzaj przez Spinacks, ale skręć na południowy wschod od Sauronix by znaleźć Gordius Nie wejdziesz od tej lokacji z zadnym kobietkami w druzynie a więc pozbądź się płci pięknej (również z Entourage) przynajmniej na ten czas

Gordius

Udaj się na samo południe, aby znaleźć wejście do "Lair" Po scence wróć się od miasta i wejdź do domu najdalej na zachodzie (slabo widoczny) dla swietnej scenki Teraz udaj się na południe przez schody na dół az dojdziesz na dno Wejdź do Dragon Horse Lair Idź ne północ, save kontynuuj dalej ez do skrzyzowania dróg, gdzie pójdziesz cały czas na zachod az do końca. Znajdziesz tu ciekawe itemy Teraz wróć do skrzyżowania i idz na wschod dalej na północny zachód Gdy zobaczysz wodę udaj się na zachod, a później na północ az do uzyskania scenki Po prostej walce Georg przyłączy się do druzyny Teraz zmierzaj na północ do itema, i mozesz juz wychodzić z tej lokacji Wyjdz z Gordius i idź od Deep T Forest, skąd weź wózek górniczy, którym dostaniesz się do Dwarf Camp Na miejscu porozmawiaj z Lukrecją w północno-wschodnim namiocie Powiedz George'owi, ze "I never felt that way" i wreszcie stary znajomy przyłączy się ne dobre do pozostałych gwiazd Po scence wyjdź z Inn Idź znowu pogadać z Lukrecją. Teraz pojdziesz do Ceras Lake Ruins By tam dotrzeć musisz uzyc wózka gomiczego Tym razem wybierz jako cel ruiny

Ceres Lake Ruins

Idź na wschód (po drodze znajdziesz EARTH RING) Kontynuuj dalej na wschod ez do ruin Idź cały czas do góry i poznie| na północ do komnaty Dawn Rune Po scence wróć na południe do duzej wodnej planszy Zejdź schodami i wejdz drzwiami do Water Vein Kontynuuj na zachod i znowu do Dwarf Camp W obozie koniecznie zachowaj stan gry a później pogadaj z Lukrecją. Bitwa zacznie się automatycznie W wielkim starciu przyda się szczególnie smocza kawalena, bowiem moze poruszac się po wodzie i lądzie - wykorzystaj to! Używając "Barrage" (pod „kwadratem" na padzie) mozesz razić piechurów wroga z wody Po zwycięstwa Twój Zamek rozwinie się do swej optymalnej formy Po scenkach wybierz Childencha Zaczyna się kolejna wielka bitwa, która jest bardzo podobna do poprzedniego starcia. Nie musisz wszystkich zabijać wystarczy ze książę dojdzie od Dorsat! Uwazaj na jednostkę Dilbera. jest dosyć potężna. Zachowaj Dawn Rune na sam koniec, by książę mogl utorować sobie nim drogę do Dorsat. Po zwycięstwie udaj się na północny wschód przez miasto Kiedy dotrzesz do fortecy zacznie się walka

Boss' Bahram, Imperial Guard x5



Musisz jak najszybciej pozbyć się gwardii Bahrama - najlepiej magią walącą na cały obszar Sam boss jest dosyć szybki więc uwazaj, by się często healować (co rundę) Używaj magii ziemi, by zatrzymać jego ataki magiczne o będzie dobrze

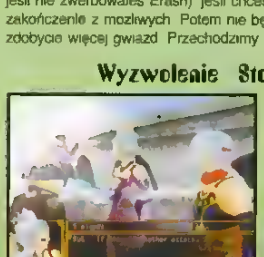
Po smutnej scence zostaniesz przeniesiony od Twego zamku Uderzaj juz standardowo od War Room Jednakże przed zrobieniem tego, co mówi Lukrecja zajmijmy się jeszcze werbunkiem przedostatniej (lub ostatniej jeśli zwerbowałeś Eresh!) Gwiazdy Przeznaczenia.

GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Haleth)
- HALETH - Najpierw wybierz się do Hershvile i pomów z Halethem w dużym budynku administracyjnym. Zostan przez niego odrzucony, ale nie bój żaby - wróć do zamku i zejdź na sam dół swej siedziby (poziom 3), tam gdzie jest bar (północno-zachodni róg najniższego poziomu). Tutaj zobaczysz scenkę z Loggiem. Teraz ponownie uderzaj do Hershville i wejdź do domu w pobliżu Armor Shop bez Logga w swojej drużynie. Teraz musisz poczekać chwilę (pograć w mini-gry etc.) i znowu wrócić do Hershville. Pogadaj z NPC w dużym budynku administracyjnym i wróć do Tawerny, gdzie po raz pierwszy zobaczyłeś scenkę z Loggiem. Znajdziesz tutaj Heletha Pogadaj z nim i się przyłączy. Pamiętaj, ze mozna go zwerbować jedynie do czasu ataku na Stormfist!

Teraz jest dobra pora na wyprawę do Yashuny Viki może wreszcie znowu teleportować, więc skorzystaj z jej usług

Wejdz do Great Hot Springs Inn i obejrzyj scenkę Wejdz na górę po schodach z Sharmista w druzynie i wejdź do pokoju na wschodniej stronie Kiedy zostaniesz zapytany ódrzeknij, ze przyjmujesz ofertę Shull Wtedy on Sharmista oraz Nisfara przyłączą się do Twojej armii Wracaj do umiłowanego Zamku i juz tradycyjnie od War Room UWAGA! Przed posuwaniem akcji dalej upewnij się, ze masz wszystkie 107 postaci (106, jeśli nie zwerbowałeś Erash) jeśli chcesz zobaczyć najlepsze zakończenie z możliwych Potem nie będzie możliwe juz zdobycie więcej gwiazd Przechodzimy do ostatniej fazy gry.

Wyzwolenie Stormfist



Zaczyna się wielka bitwa o Stormfist Wrog ma przewagę liczebną ale Ty musisz tylko doprowadzić księcia od Stormfist. Będzie to jednak nadal wyzwanie a więc czytaj uważnie

Pamiętaj o możliwościach swego Dawn Rune kiedy będziesz już blisko bram miasta - zachowaj je na koniec jako ostateczny taran Jak wiele poprzednich walk, tak i ta odbywa się na lądzie i wodzie Użycie bobrów/smoczej kawalerii na wodzie ułatwi znacznie sprawę Bobry są świetne w wodzie, ze względu na ich szybkość oraz ability "Gnaw" O dziwo, w tej walce łucznicy nie zrobią wiele dobrego Okazuje się że kawaleria trzyma się z tyłu, a na szpicę wychodzą piechurzy

Po scence Shoon nareszcie przyłącza się oficjalnie jako Gwiazda Przeznaczenia Jeśli wcześniej wybrałeś Erash będzie to Twoja ostatnia, 108 postać! Warto zabrać ze sobą

przynajmniej do Entourage Richarda, Belcoota oraz Zegaua bowiem będą autorami ciekawych komentarzy do nadchodzącego pojedynku. Po wybraniu członkow druzyny musisz zejsc w dół przejścia. To przejście powinno byc dla Ciebie znajoma, ponieważ goniłeś tędy żołnierzy Armes na początku gry. Kontynuuj dalej az dojdziesz do Basement. Tutaj wkrocz na arenę gladiatorów. Pójdź na zachod i do Infirmary. Tutaj drzwi do Areny są zamknięte, ale możesz wreszcie wkroczyc na samą scenę, gdzie kiedyś książę walczył z Shoonem. Zacznie się pojedynek 1-na-1 z Childenchem. Ciężka to sprawa, bowiem nie zdradza swoich zamierzeń, tylko bełkocze coś niezrozumiałego. Podaję znaczenie okrzyków:
Attack: "Gah!"
Special: "Gaaaaaaah!"
Defense: "Gunh Gunh Gunh Gunh..."
Wróg preferuje specjale i może się zdarzyć, że będzie je sadził przez całe spotkanie. Wtedy wiesz co robić - defend. Po walce idz na piętro na wchodzie i u góry dalej na wschód. Uciekaj z Godwin Castle przez północne wyjście. Idź na północ. Zacznie się walka.

Boss: Dilber, Imperial Guard x4

Zachowuj swoje MP na następne walki, więc staraj się używać coopów i atakow. Najpierw zajmij się jego gwardią.

Przejdz przez pierwsze drzwi i skieruj się na wschód. Obejdz zamek i wejdz w drzwi na północnym wschodzie. Tutaj udaj się na południe, znajdziesz IMMORTAL MEDICINE. Na skrzyzowaniu pójdź na zachod. Udaj się na południe i wejdź w ukryte drzwi dla itema. Wróć się i obejdz całe pomieszczenie. Wejdź w zachodnie drzwi, by znaleźć PLATINUM HAMMER (pozwala na namaxowanie broni)! Wyjdź z pokoju i wal cały czas na zachód. Na skrzyzowaniu idź na północ, a później na zachód. Wejdz znowu do zamku. Wal dalej na wschod na skrzyżowaniu. Teraz idź do skrajnej północnej lokacji i po schodkach w górę. Na górze skieruj kroki na zachód i wejdź do pokoju "Gizela", by znaleźć tam

Boss: Sialeeda

Wrog ma słaby defense, więc wal fizycznymi szlagami. Broń się przed jej magią przeróżnymi benerami runicznymi.

Po walce zejdz na dół schodami. Wróć na górę z Lorelai i otwórz drzwi, które były wczesniej zamknięte. Scenka i po zejściu na dół schodami - następne scenka. Znajdziesz się z powrotem w Zamku. Wyjdź ze swego pokoju, połaź trochę po zamku i wróć z powrotem do komnaty. Teraz, po scence masz dostęp do Rainwell i naprawdę OSTATNIEJ juz postaci do zwerbowania!

>> *GWIAZDY PRZEZNACZENIA (Eurami)*

- EURAM - Teleportuj się do Rainwall. Pomów z Euramem w Barrows Mansion. Podążaj za nim po schodach na górę, gdzie przyłączy się w koncu do Twej armii. Przypominam, że jeśli zwerbowałeś wcześniej Eresh, nie możesz zdobyć już Eurama - te dwie postacie zajmują to samo miejsce na tablicy Gwiazd Przeznaczenia!

Udaj się do War Room. Podczas nocy przed ostateczną bitwą warto jest pochodzić po zamku i porozmawiać ze wszystkimi - dialogi są bardzo ciekawe (szczególnie Zerase, Haswer, Lyon). Wspaniała scenka jest z Georgem na środkowym piętrze. Kiedy pomówisz już ze wszystkimi, wal do War Roomu.

Oblężenie Sol-Faleny

Zacznijmy walną bitwę morską. Znowu dominować będą bobry z kawaleną smoczą. Celem jest dotarcie okrętem Dahak do Sol-Faleny. A więc spiesz się i na końcu użyj Star Rune Zerase, by stamtąd wrogów broniących dostępu do miasta. Zejdź na dół schodami i do Luseny, u której wybierz swe najlepsze dostępne postacie i wyjdź z okrętu. Pomów z Loggiem, który zabierze Cię do Sol-Faleny.

Boss: Sialeeds (część 2)

Czar Canopy Defense, a także sam run ziemi bardzo się tu przydadzą. Wróg atakuje głownie magią i na to trzeba się przygotować. Podobnie jak ostatnio, Sialeeds jest mniej odporna na ataki fizyczne.

Po wygranej czeka Cię kolejna, bez zachowywania stanu gry bitwa, a więc z dużym napięciem. Umiesc dwie postacie z ramem na prawym skrzydle swych jednostek (w wodzie). To bardzo pomoże ze względu na to, że są tam w pobliżu łucznicy, którzy są słabi na takie jednostki. Celem jest dotarcie do Sun Palace, ale nie uda się to, tak jak poprzednio, przez szaloną szarżę i na końcu wykorzystanie Dawn Rune. Trzeba cierpliwie zdejmowac jednostkę po jednostce. Kiedy dojdziesz do jednostek Alenii i Zahhaka, odwróć jakimiś swoimi grupami żołnierzy ich uwagę od księcia, którego celem jest dotarcie do pałacu. Po bitwie pogadaj z Lusenną, by zmienić członków druzyny (bierz najlepszych!). Teraz udarzaj cały czas na północ, az do Palace Plaza. Kontynuuj na północ do pałacu, gdzie obejrzysz scenkę.

Boss: Zaahak, Alenia

Zachowuj MP i siły na następną walkę. Musisz chronić słabsze postaci, jeśli chodzi o magic-defense (np. Georg), barierami bo inaczej sczezną pod atakiem Alenii. Obie postacie mają dobry współczynnik Perry i często kontrują, więc atakowanie fizyczne jest dosyć ryzykowne. Lepiej postawić na magię, ale trzeba pamiętać, że zaraz czeka następne starcie.

Boss: Raging Zaahak, Raging Alenia

Dopiero teraz zaczyna się imprezka! Wszystko to, co powiedziałem przed chwilą, stosuje się i do tego starcia, oprocz oszczędzania MP. Wal wszystkim co masz - najlepiej działa magia, bowiem mają zbyt dobry P.Def. Pamiętaj, żeby miec formację z jednym czołgiem z przodu z ogromnym P.Def., który mógłby zbierać szlagi fizyczne i chronić całą resztę. Najpierw zajmij się Alenią, która ma mniej HP. Po jej śmierci rozwalenie Zaahaka będzie tylko formalnością.

Po scence udaj się na północ do Komnaty Audiencji. Tu czeka Cię starcie 1-na-1 z Gizelem. Podaję znaczenie słów Gizela, bowiem ciężko go wyczuć:
Attack: It looks like we both got a little impatient.
Attack: Very nice, Prince, but it's not over yet!
Special: You wouldn't let yourself get defeated in just one turn, would you?
Special: Time to finish you off!
Special: Very nice... now I'll show you what I can do!
Special: Very nice, but do you think you can counter this next one as well?
Special: You should have shown me a move at least as powerful as this!
Defense: I think I felt that one a little bit.

Obejrzyj scenkę. Znajdziesz się w Sun Palace. Wyjdź z Rune Room. Zaczniesz w znajomym pokoju w Sol-Falena. Wyjdź i Lyon przyłączy się do druzyny. Udaj się do komnaty, w której odwiedziłeś matkę na samym początku gry. Teraz, po scence, udarzaj do Lunas.

Ostateczne starcie w Lunas

Zbliżasz się do końca gry. Poproś Viki o teleportację do Lunas. Na miejscu pójdź do Oracle's Concleve i wyjdz z niego po zachodniej stronie. Idź na południe, w dół schodów i do Punfication Fountain. Obejrzyj scenkę. Idź na północ przez drzwi. Podążaj ścieżką do gor Ashtwel i kontynuuj na wschód. Na skrzyzowaniu wybierz wschodnią drogę, a później uderzaj na północ az do końca tej drogi. Następnie idź na północ i na skrzyzowaniu idź na zachod, a kiedy będziesz mógł - na północ. Podążaj ścieżką na północny wschod nad jeną. Tutaj przytul się do wschodniej ściany i zasuwaj cały czas na wschód (przez pierwsze skrzyzowanie) az do momentu, kiedy będziesz mogł iść na południe. Tutaj otwórz skarb. Wróć się na zachód az do miejsca, gdzie pierwszy raz wkroczyłes do tego drugiego obszaru i kontynuuj na zachód, przytulając się do południowo-zachodniej ściany. Dojdziesz do skarbu, stamtąd idź na północ az dojdziesz do ruin. Tutaj musisz rozdzielić druzynę na 3 grupy - kazda powinna być dostatecznie silna, by móc o siebie zadbac w walce. Upewnij się, że kazdy ma naostrzoną swą broń do przynajmniej 12 poziomu! Zacznisz z grupą księcia. Wal na wschod i przez drzwi. Przełącz się między grupami ("O" na padzie) dwa razy. Kontynuuj na północ i wejdz na przycisk. Po tym idź po skarb i dalej na wschód, gdzie zatrzymają Cię zamknięte drzwi. Przełącz grupy dwa razy. Kontrolując druzynę Lyon idź na północ. Wejdź na przycisk, kontynuuj na północ i podążaj ścieżką po GRAY HAT. Wróć do miejsca, gdzie zszedłes na dół i ne zachód od tego miejsca znajdziesz drzwi. Zmień druzyny do księcia. Jako książę idź na północ i wzdłuz sciezki. Poźniej na dół i dalej na północ, az naciśniesz przycisk. Przełącz do Lyon. Teraz idź na zachód i do góry. Kontynuuj na północ i naciśnij przycisk. Dalej na wschód i ne dół. Idz na wschod, az juz dalej nie będzie można. Teraz przełącz się na Zweigo. Idź na wschod przez otwartą drogę. Do góry, na wschód, ne dół i do skrzyżowania. Idź na południe i naciśnij przycisk. Teraz idź przez północne odgałęzienie tego skrzyzowania. Wal do "windy" dalej na północ, zechód i na dół, później na północ. Kontynuuj na zachod i naciśnij ne przycisk. Idź na północ. Zmień druzyny. Jako książę idź na północ i do góry. Dalej ne zachod i ścieżką, az zejdziesz w dół. Na wschod i zmień grupy. Jako Lyon idź na wschod i do góry. Dalej ne północ i ne zachód, aż zejdziesz ne dół. Tutaj idź ne zachod i otwórz skarb. Wróć do skrzyzowania (musisz wejść na górę i zejść na dół) i na północ. Przycisk i zmiana grup. Jako książę idz ne wschod, do góry, dalej na wschód i wejdź na przycisk. Kontynuuj na północ i na dół. Idź na zachod i otworz skarb. Wróć do skrzyżowania i kontynuuj na północ. Zmień druzynę na Lyon. Idź na północ, przez świeżo odblokowaną drogę.

Boss: Girtabulu

Używaj dużo magii ziemi, która chroni przed atakami fizycznymi. Wystaw na przod jakąs postać z wysokim Def - w roli czołga, który będzie zbierał ataki. Wrog nie ma zadnych słabostek, więc po prostu wal, czym masz najlepszym.

Zabicie wroga działa jak wciśnięcie przycisku. Kontynuuj jednak Lyon dalej na północ i ścieżką do drugiej planszy. Lyon skończyła eksplorację! Teraz jako Zweig ulecz się i idz ne północ az do Bossa.

Boss: Gudalim

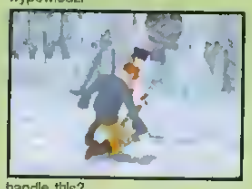
Utrzymuj swoje HP powyżej 250 jednostek. Wróg wykazuje słabość na ataki lightningiem, magia ognia działa słabutko. Boss zadaje mocne szlagi fizyczne, więc wystaw na przod jakąs mocną postać z najlepszymi zbrojami oraz posiłkuj się odpowiednią magią ochronną.

Idź ne północ. Teraz pozostał już tylko książę. Idź ne północ, by spotkać ostatniego z tych mini-bossów.

Boss: Enmesharra

Wróg ma szalony P.Def, więc opłaca się walić tylko magią ofensywną. Jest do tego bardzo szybki – licz na to, że ruszy się przed Tobą. Warto używać Earthquake, który moze zadać mu stun'a.

Kontynuuj dalej ne północ, aż spotkasz całą ferajnę. Wybierz swoją druzynę (wszyscy zostali uleczeni), jednakze mozesz ją złozyć tylko z tych osób, ktore wziąłeś ze sobą. Uderzaj dalej na północ. Pogadaj z Dolphem - czas na zemstę i pojedynek 1-na-1. Dolph jest najtrudniejszą do przewidzenia ze wszystkich postaci w duelach. Podaję więc listę jego mozliwych wypowiedzi:



Attack: In your condition this should be enough to do you in.
Attack: Well, well, what a surpnse! I didn't think you'd be able to counter that!
Special: Still standing, huh? Will you be able to handle this?
Special: You did very well! I guess I should stop going easy on you.
Defense: Let me give you the chance to realise the shape you're in.
Defense: The more time you waste, the more pain you'll be in, you know!

Po obejrzeniu scenki ruszaj na północ. Czas na walkę z ostatnim bossem gry.

Boss: Sun Rune Incarnation, Guardian Heat Spring, Guardian Light Spring

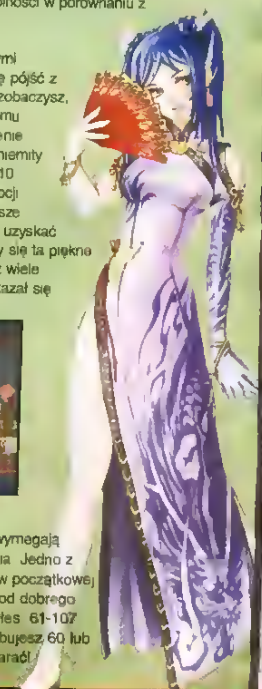
Kazdy z trzech celów ma swoje odrębne ataki oraz zdolności, jednakze wszystkie działą taki sam defense. Sugeruję używanie zaklęć ziemi (Canopy Defense!) by zatrzymać impet pierwszych atakow przez kilka rund. Jeśli przezyjesz kilka tur na spokojnie, będzie Ci znacznie łatwiej wygrac. Ta walka to długa potyczka, ignoruj pozostałych wrogów, chyba ze łupiesz na nich czarami obszarowymi przy okazji. Po prostu boss będzie ich regenerował co turę, a więc nie ma to większego sensu. Skup się na Sun Rune Incarantion. Należy szczególnie uważać na ataki głównego bossa. Atakuje cały szereg postaci, zabierając do 200 HP. Wszystkie postacie z niską obroną przed atakami magicznymi zostaną tu szybko zarznięte, a więc nie pozostawiaj ich bez ochrony. Jeśli masz porządny ekwipunek i wysoki level, to jest to prosta walka w szczególności w porownaniu z trzema poprzednimi.

Gra kończy się czterema mozliwymi "endingami". Jeśli zdecydujesz się pójść z Georgem - to będzie jedno. Inne zobaczysz, gdy zdecydujesz się wrócić do domu (uważane za prawdziwe zakończenie Suikodena 5). Jeśli byłeś jednak niemity dla swej siostry przez pierwsze 8-10 godzin gry, to nie będziesz miał opcji powrotu do domu. Są tez dwa gorsze zakończenia, gdy nie udało Ci się uzyskać wszystkich postaci. Tak tez kończy się ta piękna przygoda oraz moj tworzony przez wiele tygodni opis. Mam nadzieję, że okazał się przydatny!



Zakończenia

Są dwa dobre zakonczenia, ktore wymagają zdobycia 108 Gwiazd Przeznaczenia. Jedno z nich zakłada bycie miłym dla Lym w początkowej fazie gry. Normalne, a więc gorsze od dobrego zakończenie włączy się, gdy zdobyłes 61-107 postaci. Słabe następuje, gdy zwerbujesz 60 lub mniej postaci. Jest się więc o co starać!





INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox, Xbox 360
developer	Crystal Dynamix
gatunek	przygoda/akcja
liczba graczy	1
czas gry	10-15 godz.
stopień trudności	średnio-niski
akcesoria	Memory 149 kB
ocena w PSX EXTREME	8+ (Koso)
ocena średnia*	82% (PS2), 83% (Xbox), 81% (X360)

* na podstawie pięciu brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

Specjalne ruchy

Zdecydowana większość czynności jest opisana w konfiguracji klawiszy, dlatego podaję tylko te, które samemu trzeba odkryć (podaję dla wersji na PS2):

- przytrzymaj „przód" i nawalaj w X. Drugą tajną technikę wykonuje się dokładnie tak samo, z tym że zamiast X trzeba nacisnąć „kółko".
- skok do przodu, a następnie bardzo szybko przód+O.
- skok w kierunku przeciwnika (może być podczas strzelania) i szybko drugi, dzięki któremu odbijesz się od niego i przejdziesz w populamy tryb bullet-time.
- kierunek+O
- wisząc na rękach wciśnij X, a następnie O
- „trójkąt", gdy jesteś w powietrzu blisko przeciwnika lub kiedy namierzyłeś oprycha

Poziomy trudności

Są trzy do wyboru: Easy, Medium, Hard. Dotyczy to tylko siły przeciwników oraz ilości ich energii. Reszta, włącznie z zagadkami, w każdym trybie jest taka sama.

OPIS PRZEJŚCIA

**ARTEFAKTY zostały oznaczone kolorami*

CROFT MANOR

Polecam rozpocząć przygodę od dokładnego przeszukania domu Lary. Najpierw musisz zorientować się, gdzie co jest. Stań twarzą do miejscówki Zipa i zapamiętaj: za drzwiami po lewej jest basen, po prawej (na pierwszym piętrze) pokój Lary, w dole holu po lewej znajduje się siłownia, a po prawej (pierwsze piętro) biblioteka. Na



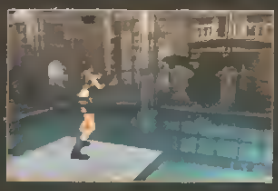
początku przydałoby się zdobyć cały ekwipunek, który jest Ci niezbędny do zebrania wszystkich artefaktów. W głównej hali na dole, przy drzwiach pod schodami leży *pierwszy brązowy artefakt.

Wejdź do pokoju Zipa i naciśnij coś przy szafce z otwartym laptopem po prawej. Otworzy się schowek, w którym leży linka z hakiem.

W bibliotece na stole znajdziesz latarkę. Wyjdź na górę po schodach i przejdź do pokoju. Podnieś leżący w rogu *drugi brązowy artefakt i przesuń mechanizm na drewnianym posążku po przeciwnej stronie. Odsunie się ściana tworząc dostęp do *trzeciego brązowego artefaktu.

Pistolety są ukryte w pokoju Lary. Po wejściu do środka obróć się w lewo, a zobaczysz symbol z dwoma dźwigniami po bokach. Opuść wajchy i zgarnij swoje giwery. Przejdź do sypialni i zza łóżka weź *czwarty brązowy artefakt.

Binokulary znajdują się w lokacji z basenem. Nad wejściem na balkonie leży *piąty brązowy artefakt. Stań odpowiednio daleko i dosięgnij go linką z hakiem. Na dnie wody spoczywa *szósty brązowy artefakt. W jednym z rogów, za leżakami, kryje się *siódmy brązowy artefakt. Całą komnatę otaczają filary z pionowymi posągami. Spod trzech z nich da się wysunąć kawałek skały. Za jedną znajdziesz *ósmy brązowy artefakt, zaś tylko z jednego bloku doskoczysz do rurki, która zaprowadzi Cię na balkon. Wisząc na rękach przejdź na drugą stronę, gdzie wykonaj skok za plecy. Z półki doskocz na rurkę, a z niej na wyższy poziom. Przestaw dwa posągi tak, aby stykały się pikami, a wyłoni się emblemat słońca z wycięgniętym językiem. Właśnie dzięki niemu odsuniesz jedną z dwóch zagród blokujących dostęp do podwodnego korytarza. Na razie zapomnij o tym. Wskocz na rurkę po drugiej stronie, rozhuśtaj się i skocz w przód, a w powietrzu szybko naciśnij X. Następnie wykonaj dwa skoki



Wskocz na górę, a następnie hop za plecy. Podciągnij się na rurce i przeskocz na następną. Teraz opuść się w dół i z krawędzi pochyłni wskocz do otworu w murze, gdzie leży *dziesiąty brązowy artefakt. Po drugiej stronie jest murek, z którego da się doskoczyć na drążek. Dwa skoki dalej wylądujesz na pionowej rurce przyczepionej do ściany. Oddaj skok w prawo, przejdź na rękach i wyskocz do góry. Tutaj także przesuń się w prawo i wykonaj skok za siebie. Wdrap się na niewielki występek skalny. Z niego przeskocz pod skosem na ścianę po lewej i chwyć się poziomej wyrwy w skale. Następnie hop na rurkę po prawej. Wisząc na niej zwróć się twarzą do muru i przyciągnij się najbliżej ściany jak tylko możesz. Opuść się dwukrotnie w dół, a wylądujesz na wysepce z *czwartym srebrnym artefaktem. Wróć teraz z powrotem na rurkę, z której się opuściłeś dwukrotnie w dół i przeskocz na następną, a z niej do wnęki w skale. Zbierz *jedenasty brązowy artefakt i zejdź na dół.

Przestaw płytę skalną wiszącą nad wodą - wystrzel linkę w żółtą kulkę przyczepioną do samego spodu i pociągnij za sznur. Wróć raz jeszcze do rurki, z której się opuszczałeś w dół po srebrną tarczę, z tym że teraz będziesz wisieć naprzeciwko kolejnego drążka. Trzy skoki po rurkach doprowadzą Cię na wiszącą platformę. Stań naprzeciw wnęki ze srebrną tarczą i przyczep linkę do lśniącego parapetu. Przyciągnij się ile możesz i wskocz do dziury. Zgarnij *piąty srebrny artefakt i dostań się na pionową rurkę przyszpiloną do ściany. Skałki po prawej zostaw już w spokoju. Przeskocz na ścianę z zielonymi paskami, wyjdź na górę i oddaj skok za siebie na rurkę. Przesuń się do krawędzi i przeskocz na drążek po lewej. Z niego na murek, który doprowadzi Cię do wnęki z *dwunastym brązowym artefaktem. Teraz czeka Cię niełatwy (bo prawie na oślep)

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Nowy developer, nowa jakość

Po ostatnim, co najwyżej przeciętnym Tomb Raiderze, wcale nie czekałem na kolejną odsłonę przygód Lary Croft. Po skończeniu TR: Legend śmiało mogę rzec, iż najsłynniejszy archaeiog w dziejach gier wideo powrócił na poie chwały. Wykonanie gry stoi na bardzo wysokim poziomie, do tego dochodzi naprawdę wysoka i wspaniała architektura większości lokacji. Aczkolwiek nie obyło się bez minusów. Kamera śledząca akcję zawodzi czasami na całej linii, momentami gubiąc nawet główną bohaterkę. Długość gry także pozostawie wiele do życzenie. Jeśli nie masz ochoty szukać wszystkich artefektów, to możesz się wyrobić podczas jednego dłuższego posiedzenia, jeśli jednak chcesz zaliczyć każdy kąt - masz ciężki orzech do zgryzienia. Pomoze Ci ten opis. □ [mashter]



i wylądujesz na drugim balkonie. Binokulary leżą na posążku z koniem. U góry po lewej stronie leży metalowa kula. Zrzuć ją na dół używając linki z hakiem i ustaw na okrągłym zapadnięciu w podłodze - jedna z donic wiszących nad basenem obniży się. Po wstawce obejdź statuę z rybą i weź *pierwszy srebrny artefakt. Zejdź na dół i wysuń ze ściany blok znajdujący się dokładnie naprzeciwko doniczki, która się przed chwilą obniżyła. Wejdź na niego, rozhuśtaj za pomocą linki tę doniczkę, po czym wskocz na nią, a z niej na balkon. Podnieś z ziemi *drugi srebrny artefakt i zeskocz do wody. Przestaw znajdującą się tam wajchę. Wpłyń do otworu, a mniej więcej w połowie korytarza zauważysz *trzeci srebrny artefakt. Weź go i szybko płyń dalej przed siebie. Za zakrętem pokonasz kolejny podwodny wlaz, aż w końcu dotrzesz na powierzchnię. Uzupełnij zapasy powietrza i zanurz się po *dziewiąty brązowy artefakt. Wyjdź na ląd i stań naprzeciwko srebrnej tarczy leżącej na małym podeście na wodzie. Za Twoimi plecami znajduje się drążek z żółtą piłeczką przyczepioną do końcówki. Przestaw go (linką z hakiem) ile się da w prawo. Wskocz na rurkę przyspawaną do dwóch pionowych, niebieskich drągów. Dwa skoki dalej będziesz już huśtał się na drążku z żółtą kulką. Z niego przeskocz na pochyłnię, a z niej na ścianę.



skok do wnęki w ścianie położonej najbliżej od miejsca, w którym stoisz. Wisząc na rękach przeskocz na murek z lewej, hop na górę i kolejny skok tym razem za plecy. Podciągnij się na rurce i wskocz na pochyłnię, z której dostaniesz się na grań z zielonymi liniami. Następnie wykonaj trzy skoki po wiszących drążkach i ostatni na mur. Dalej skacz w prawo i po przejściu do końca na rękach "hopaj" za siebie na kolejną rurkę. Wisząc na rękach zwróć się twarzą do ściany i zbliż się do muru. Teraz opuść się w dół i wespnij do wnęki, w której zbierz *trzynasty brązowy artefakt. Zejdź na dół i dostań się z powrotem na murek za trzema wiszącymi drążkami. Wcześniej skakałeś z tego miejsca w prawo, tym razem musisz dostać się na drabinę po lewej. Z niej wykonaj dwa skoki w lewo, a wylądujesz w dziurze z *czternastym brązowym artefaktem. Po raz kolejny zejdź na dół. Przestaw płytę z drabiną przy pomocy linki i żółtej kulki. Udaj się do pierwszego "startu" wspinania się i po zjechaniu po pochyłni wskocz na murek po prawej (już tu byłeś, ale dwukrotnie wspinałeś się na górę i skakałeś w lewo). Przejdź na rękach w prawo, po czym wskocz na pionową rurkę obok. Z niej przeskocz na drążek przylegający do ściany. Teraz hop na murek z prawej i na drabinę po tej samej stronie. Wyjdź na samą górę i przeskocz na błyszczącą, ruchomą platformę. Kładką delikatnie ruszy do przodu i kiedy zbliży się wystarczająco do półki za srebrną tarczą, oddaj skok z rozbiegu. Zgarnij *szósty srebrny artefakt i ostrożnie zejdź na dół. Wróć do głównego holu i wyjdź na pierwsze piętro (strona z biblioteką i pokojem Lary). Zatrzymaj się za ostatnim schodkiem i spójrz do góry w prawą stronę. Zobaczysz błyszczący, okrągły emblemat. Wystrzel w niego linkę z hakiem i przyciągnij go do siebie. W nagrodę otrzymasz dostęp do *piętnastego brązowego artefaktu. Po raz drugi wejdź do biblioteki. Mając za plecami drzwi obróć się w prawo i rozstrzelaj deski imitujące ścianę. Zbierz *siódmy srebrny artefakt. Chwyć małą półeczkę i przesuń ją na jeden z dwóch białych, kwadratowych przycisków w podłodze (obydwa znajdują się tuż przy stole). Podejdź do stolika i spójrz w prawo do góry. Wystrzel linkę z hakiem w leniach coś u góry i przyciągnij sznur do siebie. Druga mała półka zleci na dół, a Ty ustaw ją na drugim ciemnieniowym guziku w ziemi. Otworzy się tajne przejście. Zejdź na dół i podnieś z zoli *ósmy srebrny artefakt. Za zalanym rozwal wszystkie skrzynki, żeby zrobiło się [illegible]. Zgarnij leżący w rogu *ostatni brązowy artefakt i naciśnij na posążek z wystającym [illegible]m.



[illegible] tekst na [illegible], po czym [illegible] schodami [illegible] końca korytarza. [illegible] ukryty przycisk w twarzy z [illegible] do sypialni Lary. Przejdź do głównego [illegible] drzwi prowadzących na basen. Na [illegible] razu spójrz w lewo na statuę trzymającą włócznię [illegible] w linkę swoją linkę i wyduś piłę przyciągając sznur [illegible]. Teraz dostań się na balkon z dwoma posągami [illegible] wojowników trzymających w rękach piki. Przestaw je tak, by stali do siebie plecami, naciśnij na język emblematu pośrodku i powinna uruchomić się wstawka. Piłę powinna, ponieważ może się tak zdarzyć, że się nie włączy. Jeśli nic się nie stanie to ponownie ustaw posągi twarzami do siebie, po czym znowu utóż je w prawidłowy sposób. W każdym razie twarz z językiem ma się zamienić na obraz z tekstem. Przeczytaj go i wróć do biblioteki. Twoim zadaniem jest wepchnięcie "kolorowych" książek do środka regałów, ale w odpowiedniej kolejności. Jako pierwszą wsuń tę po prawej stronie od drzwi wejściowych - kolor niebieski. Jako drugą wepchnij książkę znajdującą się na pierwszym piętrze w pokoju, w którym wcześniej zdobyłeś dwa brązowe artefakty - kolor ciemnożółty. Trzecia w kolejności jest księga leżąca na szafce przy schodach - kolor niebieski. Jako ostatnią wsuń czerwoną - znajdziesz ją na parterze, na regale za dwoma herbami z krzyżem. Jeśli powpychasz je w odpowiedniej kolejności, jedna z szaf rozstąpi się. Zbierz *dziewiąty srebrny artefakt i przeczytaj skrypt znajdujący się na ścianie. Udaj się do głównego holu, lecz nie schodź na dół po schodach. Na końcu korytarza po prawej, na obrazie, pojawiła się mordka z wystającym językiem - po drugiej stronie holu stało się to samo. Używając linki z hakiem opuść dziury w dół tak, by dało się szybko przeskoczyć po nich na drugą stronę. Teraz naciśnij ukryty w twarzy przycisk i szybko przedostań się na drugą stronę, gdzie zrób dokładnie to samo. Jeśli włączysz drugi przycisk wystarczająco szybko, uruchomi się wstawka, podczas której z podłogi wysunie się posąg. Zejdź na dół, przestaw statuę w stronę okna i stań na przycisku w ziemi. Tym razem z podłogi wyjedzie filar za złotą tarczą. Wejdź na pierwsze piętro i przeskocz na drugą rurkę, z której opuść się prosto na *złoty artefakt. Zejdź na dół i stań twarzą do okna. Wybiegnij na górę schodami z prawej strony i stań za ostatnim stopniem. Spójrz w lewo do góry, a zobaczysz żółty okrąg. Włącz celownik i strzel kilkukrotnie w niego. Otworzy się właz, za którym leży *ostatni srebrny artefakt.

BOLIVIA - TIWANAKU

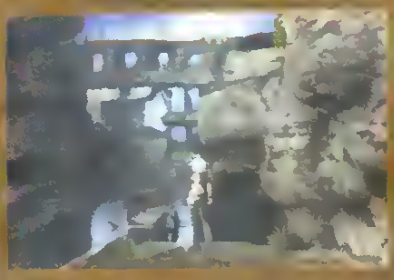


Po obejrzeniu wstawki FMV i otrzymaniu ważnych instrukcji przejdź kilka kroków w stronę, w którą jest zwrócona Lara. Obejdź duży głaz prawą lub lewą stroną, a w dobrze widocznym zakątku znajdziesz *pierwszy brązowy artefakt. Wróć na niewielkie podwyższenie znajdujące się nad spływającym potokiem i przeskocz na drugą stronę lokacji. Zbadaj dokładnie teren przy skałach naprzeciwko, a w jednej wnęce zauważysz *drugi brązowy artefakt. Pobiegnij jak najbliżej spadającego wodospadu i wskocz do wody. Przepłyń na drugą stronę i wyjdź na niewysoką skarpę. Po wstawce przepchaj stojący na drodze kamień, po czym wykonaj skok do przodu na głaz, który mijałeś podczas zbierania pierwszego artefaktu. Podejdź do opadającej liany. Chwyć się jej i wespnij na górę. Gdy już będziesz wystarczająco wysoko, wciśnij prawy kierunek i zaraz po tym skok. Lara przeskoczy na linę znajdującą się obok. Manewr powtórz jeszcze raz, a wylądujesz na półce skalnej. Biegnąc cały czas do przodu dojdziesz do krawędzi, z której zobaczysz opadającą swobodnie lianę. Weź konkretny rozbieg i wskocz na linę (Lara chwyci się sama). Teraz musisz się odpowiednio rozhuśtać i przeskoczyć nie na skarpę po drugiej stronie przepaści, tylko do jaskini ukrytej pod wodospadem. Skieruj się właśnie na tą grotę, rozhuśtaj i wskocz do niej. Zapal latarkę i biegnij do przodu. Na końcu ciemnego tunelu podnieś z ziemi *pierwszy srebrny artefakt. Zeskocz na niższy poziom, a wylądujesz w kolejnej jaskini. Skieruj buty w lewo. W końcu ponownie ujrzysz dzienne światło. Przeskocz na półkę skalną z naprzeciwka, a następnie podskocz i chwyć się rękami przerwy w skale po lewej stronie. Wisząc na rękach przesuwaj się cały czas w lewo (pamiętaj, że możesz przyspieszyć swój ruch). Na końcu zwróć się w kierunku podwyższenia i wykonaj nań skok. Znajdziesz się o krok od spływającej wody. Przeskocz na kamień leżący na wodzie. Wykonaj ponownie skok do przodu, po czym biegnij w górę potoku. Po chwili zacznie turlać się prosto na Ciebie ogromny głaz. Cofnij się trochę i przytul do skały. Jak już będziesz bezpieczny, biegnij przed siebie. W końcu dojdziesz do bambusowych kijów zawieszonych pomiędzy skałami. Wskocz na pierwszą, przesuń się w lewo i przeskocz na następną. Wisząc na skarpie przy wodospadzie przeskocz w prawo i wyjdź na górę. Po krótkiej wstawce musisz rozdziewiczyć łuty swoich pożądających dymu gnatów. Po rozwaleniu oponenta biegnij cały czas prosto. Trzymając się lewej strony w końcu znajdziesz *trzeci brązowy artefakt. Po drugiej stronie kanionu leży złamane drzewo. Użyj go, aby wdrapać się na podwyższenie, gdzie znajdziesz kamień do zepchnięcia w dół (dokładnie na to drzewo, po którym się tutaj dostałeś). Teraz utworzyła Ci się możliwość kontynuowania podróży w górę rzeczki. Zawiśnij na powstałej gałęzi, rozhuśtaj się i wskocz na występek skalny. Na końcu drogi wystrzel linkę z hakiem (grapple) w okrągły przedmiot blokujący przejście i przyciągnij go do siebie. Po wstawce uporaj się z dwoma nieznajomymi i dobiegnij do kolejnego wodospadu. Zawiśnij na jedynym możliwym "parapecie" i przesuwaj się w lewo, aż nie zobaczysz za swoimi plecami wystającej rurki. Wskocz na nią, rozhuśtaj się i przeskocz na kolejny "parapet". Na jego końcu czynność powtórz jeszcze raz, po czym wyskocz na sam szczyt tego wzniesienia. Dostań się na drugą stronę przepaści dzięki wiszącej linie. Stojąc pod opadającym wodospadem wskocz do wnęki w skale znajdującej się nad Twoją głową i zbierz *czwarty brązowy artefakt. Zejdź z powrotem pod wodospad, dojdź do krawędzi z prawej i używając rurek przyczepionych do skały przeskocz na drugą stronę. Kilka kroków dalej zabij kolejnego najemnika i spójrz do góry (w miejsce nad przepaścią). Zauważysz błyszczącą imitację monety, z tym że znacznie większą. Dzięki niej przeskoczysz na drugą stronę. Wystarczy podskoczyć w miejscu przy samej krawędzi i wystrzelić linkę z hakiem. Linka naprowadzi się na przedmiot i zaczepi się. Podczas kołysania naciśnij skok w odpowiednim momencie i po problemie. Idąc prosto zobaczysz po lewej stronie leżący na podwyższeniu kolejny artefakt. Nie da się w żaden sposób do niego doskoczyć, więc nie próbuj. Oddal się od niego, skieruj Larę dokładnie w jego stronę i wystrzel linkę z hakiem, po czym przyciągnij *piąty brązowy artefakt do siebie. Idąc dalej jedyną możliwą ścieżką dojdziesz do kolejnej wstawki. Strzel w kamienie stojące obok, a w sprytny sposób pozbędziesz się dwóch strażników czekających na Ciebie. Zjedź na dół po pochyłni. Z zaułku po prawej stronie zgarnij *szósty brązowy artefakt, po czym kontynuuj eksplorację drogą za swoimi plecami. Zabij dwóch oprychów i wskocz się na podwyższenie (pochyłą drogę na razie sobie odpuść). Idź do przodu trzymając się skał z prawej. W końcu dotrzesz do *siódmego brązowego artefaktu. Cofnij się do pochyłej ścieżki i tym razem postaw na niej swoje stopy. Na górze wskocz na linę, wespnij się na odpowiednią wysokość i przeskocz na drugą stronę. Zjedź na dół po pochyłni. Uporaj się z kilkoma najemnikami, pozbieraj potrzebne przedmioty i idź w stronę wejścia budowli przypominającej świątynię. W drodze, na wzniesieniu po lewej stronie (obok schodów), rozstrzelaj cegły, za którymi prześwituje coś jasnego i weź *drugi srebrny artefakt. W środku budowli przejdź kilka kroków do przodu, a odkryją się tajniki pierwszej pułapki (tylko nie biegnij „na palę"!). Podejdź do krawędzi, podskocz w miejscu i będąc w powietrzu wystrzel linkę z hakiem. Wisząc na linie musisz bardzo dobrze się rozhuśtać, aby doskoczyć na drugą stronę przepaści. Gdy już tam się znajdziesz, w zaułku po lewej podnieś leżący na ziemi *ósmy brązowy artefakt. Wróć do przedsionka i podejdź do dwóch zawieszonych łańcuchów. Wskocz na ten z prawej, wyjdź po nim ile się da i przeskocz na ten z lewej. Czynność powtórz, gdy nie będziesz mógł już piąć się w górę. Kiedy przeskoczysz z powrotem na prawy, ten zacznie opadać w dół. Musisz szybko wspiąć się trochę w górę (przyspieszając swój ruch) i wykonać skok na łańcuch z lewej, z którego bez problemu dostaniesz się do wnęki. Zejdź na dół i pobiegnij dalej tunelem z lewej strony. Na jego końcu wskocz do wody. Po przepłynięciu pierwszego zakrętu wynurz się. Wyjdź na stykającą się z wodą półkę skalną i zbierz *dziewiąty brązowy artefakt. Ponownie zanurkuj i płyń dalej podwodnym korytarzem. Na jego końcu wyjdź na powierzchnię. Biegnąc cały czas przed siebie zabij tygrysa, uniknij ruchomych ścian (poczekaj aż się zatrzasną i czmychnij, kiedy się będą rozsuwać), a dojdziesz do niewielkiej klatki z umieszczoną w niej czaszką. Wsuń skrzynkę pomiędzy zatrzaskujące się ściany, następnie przeskocz przez nią i przebiegnij do przodu korzystając z doświadczenia zdobytego podczas unikania tego typu pułapek. Kontynuując chód prosto przed siebie dojdziesz do monumentalnej komnaty bez wyjścia. Z początku bez wyjścia:). Twoim zadaniem jest postawić na każdym z trzech przycisków w podłodze jednej klatki. Jedna znajduje się niedaleko guzika po prawej, reszta spoczywa na niższym poziomie lokacji. Musisz je zacągnąć do miejsca, w którym aktualnie stoisz. Najpierw zbierz *ostatni brązowy artefakt leżący na półce z prawej obok przymocowanego łańcucha. Następnie zejdź na niższy poziom. Zabij geparda i dobrze się rozejrzyj. Po prawej stronie dolnej części sali leży skrzynka. Po lewej znajduje się mostek/platforma i dodatkowa skrzynka leżąca pod nim/nią. Doprowadź tę z prawej do tego mostka i umieść ją na krawędzi przeciwnej do skrzyni spoczywającej wciąż pod platformą. Wysuń skrzynkę spod mostka, wejdź na niego koniecznie od strony skrzynki leżącej na krawędzi i dokładnie z połowy platformy przeskocz na przeciwną krawędź. Druga strona mostka momentalnie podniesie się do góry, co spowoduje wystrzał skrzyni na wyższy poziom komnaty. Może się zdarzyć, że skrzynia nie doleci, ponieważ trzeba wszystko wykonać bardzo precyzyjnie, z tym że to tylko kwestia czasu, kiedy się uda. Cały manewr powtórz z drugą skrzynią (nie zapomnij przesunąć tej pierwszej tak, żeby zrobić miejsce drugiej) i zagadka rozwiązana. Wyjdź na wyższy poziom i ustaw paczki na przyciskach w podłodze.



Wrota do dalszej części levelu staną otworem. Z tym że przydałoby się jeszcze zdobyć srebrny i złoty artefakt, a to już jest wyższa szkoła jazdy. Zsuń skrzynkę ze środkowego przycisku, a następnie z tego po prawej stronie - dokładnie w tej kolejności! Wróć do środkowego i ponownie przesuń na niego paczkę. To samo zrób ze skrzynią po prawej, ale zsuń ją w trakcie animacji otwierania się drzwi. Powinny otworzyć się mniej więcej do połowy - tego właśnie potrzebujesz. Teraz wespnij się na górę po łańcuchu przymocowanym z lewej strony sali, a z niego wskocz na półkę z prawej (nie jest to proste) - zawiśniesz na rękach. Przejdź kilka metrów w prawo i wyskocz na górę. Przejdź po kolejnym łańcuchu na drugą stronę, gdzie tym razem musisz się opuścić i chwycić wnęki w murze. Przejdź trochę w prawo i przeskocz na rurkę, która zaprowadzi Cię na drugi koniec komnaty. Nie waż się przechodzić przez drzwi! Po prawej strone (patrząc na drzwi wyjściowe) korzystając z dokładnie takich samych dobrodziejstw (wnęki w murze, łańcuch) dostaniesz się do *trzeciego srebrnego artefaktu. Wróć przed wrota. Teraz używając wnęk w murze, jak i samych drzwi, wespnij się na samą górę komnaty, gdzie znajdziesz upragniony *złoty artefakt. Zejdź na dół i przejdź w końcu przez główne wrota. Włączy się wstawka, podczas której musisz dwa razy nacisnąć w porę odpowiedni przycisk, w przeciwnym razie uśmiercisz Larę. Najpierw będzie to X, a później O. Biegnij korytarzem. Na końcu drogi zawiśnij na krawędzi, przejdź w prawo i opuść się po wnękach skalnych. Na samym dole





na grasującego tygrysa. Zabij go i odnajdź wepchnięty w mur, różniący się od reszty blok skalny. Przepchnij go do przodu ile tylko możesz, a następnie przeszukaj paczarę. Zgarnij *czwarty srebrny artefakt i wróć do dużej sali. Stań na szarym podeście w rogu i wskocz na kolczasty pal przypominający drogowskaz. Musisz to zrobić tak, żeby zawisnąć rękami na końcu wskazującym szary podest. Machina przesunie się w prawo, a Ty będziesz mógł przeskoczyć na dwa kolejne pale, które zaprowadzą Cię do łuki skalnej. Przejdź na rękach do końca w prawo i przeskocz na parapet obok, z którego bez problemu wskoczysz na półeczkę u góry. Obejrzyj się za siebie, zobaczysz ostatni niewykorzystany pal obrotowy, na który musisz z tego miejsca wskoczyć. Nie jest to trudne, ale może się nie udać za pierwszym razem. Kiedy już na nim będziesz stał (nie wiesił), spokojnie wskoczysz do okienka wydłubanego w murze, gdzie czeka *ostatni srebrny artefakt. Zejdź na dół i powtórz wszystkie czynności, aż ponownie nie znajdziesz się na półeczce, z której skoczyłeś po artefakt. Teraz zamiast skakać na kręcącą się machinę, skocz na parapet u góry, z którego bez problemu dostaniesz się do ogromnej łuki w skale. Idąc cały czas do przodu w końcu wyjdziesz na świeże powietrze. Po wstawce biegnij od razu do przodu przeskakując dziury w wiszącym moście. Zmień szybko broń na karabin maszynowy i zmasakruj mały oddział najemników. Włączy się kolejna wstawka, po której level zostanie zakończony.

PERU - POWRÓT DO KANIONU

Nie przejmując się workiem treningowym z naprzeciwka od razu wbiegnij w uliczkę z prawej. Na jej końcu skręć w lewo, a ujrzysz niewysokie podwyższenie, dzięki któremu dostaniesz się na dach. Weź porządny rozbieg i skocz w stronę budynku po przeciwnej stronie ulicy, w powietrzu naciskając X. Lara wypuści linkę z hakiem i zaczepi się o słup telegraficzny. Rozhuśtaj się i wskocz na dach. Zejdź na dół z drugiej strony i podnieś leżący na ziemi * artefakt. Podsuń skrzynię pod drewnianą furtkę i przeskocz przez nią z powrotem na ulicę. Biegnij w lewo. Kilka kroków dalej włączy się wstawka. Zabij wszystkich przeciwników w mundurach, a pojawi się super cwaniak ze strzelbą. Na szczęście nie jest w stanie Cię ustrzelić z balkonu. Stojąc twarzą do drzwi wejściowych dużego budynku spójrz w lewo, a zauważysz zniszczony straganu, który pewnie nie raz widziałeś na bazarze. Skorzystaj z niego, a dostaniesz się na daszek. Skacząc po zawieszonych rurkach zaliczysz kolejny *okap drzwi wejściowych* Zgarnij *drugi brązowy artefakt i użyj liny, która zawiezie Cię na dół. Wejdź w uliczkę po lewej. Kiedy dojdziesz do trzech par drzwi z rysunkami obok, przeszukaj zaułek po lewej stronie, a znajdziesz *trzeci brązowy artefakt. Wróć do miejsca z ciężarówką i wejdź na słupek z zawieszoną flagą na maszcie. Przeskocz na balkon i wyważ butem drzwi wejściowe. Zbierz *pierwszy srebrny artefakt i używając linki z hakiem przeskocz na werandę z kolesiem dzierżącym shotguna. Zabij go i podejmij decyzję, czy brać strzelbę - według mnie karabin maszynowy jest skuteczniejszy, więc odradzam podnosić shotguna. Wejdź do otwartego pokoju, weź ze stołu trzy granaty i przejdź przez zamknięte drzwi przy pomocy kopniaka. Zostaniesz zaatakowany przez bandę najemników. Po wyeliminowaniu ich przebiegnij obok płonącego samochodu (mijając z lewej zamkniętą bramę) i mknij prosto do samego końca, aż pozostanie tylko zaułek po prawej stronie. Na jego końcu (obok jednej z chatek) znajdziesz *czwarty brązowy artefakt. Wróć na główną ulicę i biegnij przed siebie. Na skrzyżowaniu pojawi się wóz z kolesiem obsługującym karabin maszynowy. Zdejmij go, jego kolegów także. Skręć w lewo. Po chwili włączy się wstawka, a po niej Lara będzie już siedziała na wypasionym motorze. Jedziesz do przodu, zbierasz apteczki, jeśli ubyło Ci życia i eliminujesz wrogów. Na samym końcu unikasz beczek wypadających z ciężarówek, wjeżdżasz na tę po lewej i misja na motocyklu zakończona. Po wstawce uczestniczysz w wydarzeniach z przeszłości. Biegnij cały czas prosto, aż do skrzyżowania, gdzie skręć w prawo (w przeciwnym kierunku do stojącej Amandy). Tą ścieżką dojdziesz do pokoju, w którym zginęła Sarah (leży martwa na podłodze). Przepchnij skrzynkę na sam środek komnaty, a aktywuje się na stałe pułapka, która w tym stanie jest całkowicie niegroźna. Wyjdź na początek i wskocz z niej na dziurę wbitą w ścianę. Rozhuśtaj się i wejdź na wyższy poziom. Zbierz *piąty brązowy artefakt i wskocz na jarzący się emblemat wyryty w ścianie (z pseudo wirażem u góry). Przejdź na rękach w lewo i przeskocz na skarpę obok. Za rogiem skręć w prawo, przejdź pod gałęzią, a ujrzysz uwięzionego Kartu bez piechty i wielkiego S na plecach. Zepchnij kłodę leżącą na podłużnym przycisku w ziemi (przy pikach wbitych w mur) i szybko przebiegnij na drugą stronę komnaty. Tam wyjdź na podwyższenie, a z niego wskocz na linę opadającą z sufitu. Rozkołysz się i na wyższy poziom. Zejdź na dół po drugiej stronie, a włączy się wstawka. Kiedy się skończy, zacznie Cię ścigać jakiś potwór. Uciekaj ile tylko sił w nogach. Po wylądowaniu na niższym poziomie stwszydło zniknie. Wyjdź na półkę z leżącą na niej kulą i zepchnij ją na dół. Udaj się do niej, a następnie przeturlaj ją na podłużny przycisk w ziemi. Wdrap się z powrotem na podwyższenie, z którego zepchnąłeś głaz, przeskocz na balkon obok. Zobaczysz za kratami Amandę. Zapomnij o niej. Wskocz na dziurę wysuniętą ze ściany, a z niej na linę, która doprowadzi Cię na półkę. W rogu po prawej stronie leży artefakt. Weź go i opuść lokację dużym wyjściem. Na końcu drogi włączy się wstawka,



podczas której Amanda zginie (?) pod gruzami zapadających się tuneli. Po filmiku znajdziesz się na dość dużym placu. Za skrzynkami leżącymi obok zardzewiałego, żółtego dźwigu czeka na Ciebie *siódmy brązowy artefakt.

Wyjdź na wyższy poziom po pochyłym gruncie. Za białymi zasłonami znajdziesz *ostatni brązowy artefakt. Przejdź kilka kroków dalej i wskocz do wody. Zanurkuj i wpłyń do podwodnego korytarza. Po krótkim czasie dopłyniesz do miejsca, w którym możesz się wynurzyć w celu zaczerpnięcia powietrza. Zanurz się ponownie i na dole przepłyń przez otwór w kracie. Po chwili znowu się wynurz i płyń dalej. W końcu dotrzesz do dużej komnaty z czterema niebieskimi światełkami spoczywającymi na dnie. Musisz zanurkować i aktywować wszystkie te przyciski - jeden po drugim. Nie martw się, jeśli pasek tlenu będzie zbliżał się ku końcowi, ponieważ gdy naciśniesz ostatni guzik, od razu włączy się wstawka i woda zniknie. Przy jednej z krat znajdziesz *drugi srebrny artefakt. Przejdź przez wyrwę w murze, a uruchomi się kolejny filmik. Po nim obejdź mur z naprzeciwka i podążaj prosto przed siebie. W pewnym momencie będziesz musiał skorzystać z dobrodziejstw umieszczonych wysoko w górze emblematów, do których można przymocować linkę z hakiem. Po dwukrotnym ich użyciu wylądujesz w sali z opadającymi liśćmi i opuszczoną liną. Po przejściu kilku kroków do przodu uruchomi się wstawka, podczas której musisz wcisnąć szybko odpowiednie przyciski: lewa gałka, X, trójkąt. Kiedy Lara już będzie bezpieczna, spójrz w lewo, a zobaczysz złotą kulę spoczywającą na kolumnie. Wyceluj linkę z hakiem i wystrzel. Kiedy się zaczepi - szarpnij, a głaz spadnie. Pchając kulę przejdź do drugiej części lokacji. Zauważysz tu trzy wgłębienia w podłodze, które pełnią funkcję przycisków ciśnieniowych. Twoim zadaniem jest umieścić na każdym z nich jedną złotą kulę. Tę, z którą przyszedłeś, przeturlij na guzik po prawej, a tę leżącą popchnij na przycisk z lewej. Posągi odsłonią się. Potrzebujesz tylko tego z prawej. Wejdź na górę po drabince, a na końcu przeskocz na środek posągu - Lara chwyci się rękami. Teraz skacząc do góry dostaniesz się na sam szczyt - będziesz musiał tylko jeszcze raz przeskoczyć na drabinę, która się wcześniej urwała. Zepchnij głaz na dół i zejdź za nim. Ustaw go na przycisku znajdującym się w środku. Wszystkie trzy promienie skrzyżują się, otwierając przejście do cennych artefaktów. Wyjdź na górę. Po wstawce (stojąc plecami do przed chwilą podziwianych przedmiotów) wskocz na murek po prawej - Lara zawiśnie na rękach. Przejdź w lewo i wyskocz na górę. Weź rozbieg i wskocz na drabinę, po której wdrap się na szczyt posągu. Przejdź na jego koniec i ponownie wykonaj skok, który zaniesie Cię na platformę w rogu. Będąc na niej podejdź do ściany, podskocz i chwyć się wnęki w ścianie.



Wisząc na rękach idź cały czas w lewo, aż będziesz miał możliwość opuszczenia się na betonowy filar. Wskocz na jedyną w zasięgu linę i wespnij się do połowy jej długości. Nakieruj się na występek w ścianie po drugiej stronie, dobrze się rozhuśtaj i wykonaj skok, po którym Lara zawiśnie na rękach nad popękaną częścią muru. Nieopodal, po lewej stronie, wskocz do wyrwy w skale. Wejdź na samą górę i popchnij złotą kulę tak,

by przebiła się przez ścianę i spadła na dół. Podążaj jej śladem. Zejdź na podest przywierający do rozłupanej ściany, a z niego przeskocz na półkę stykającą się z wielkim pociągiem. Zejdź po drabinie na sam dół i przepchaj głaz na środkowy przycisk. Co dwie kule, to nie jedna! Dzięki temu manewrowi z podziemi wyłoni się *złoty artefakt. Wróć teraz do miejsca, gdzie wskoczyłeś na linę, tylko że tym razem wskocz na filar obok (chodzi o rząd po drugiej stronie przepaści). Z niego przeskocz na następny, po czym zjedź po pochyłni w dół, ostrzeliwując czyhających najemników. Zabij ich i biegnij jedyną możliwą ścieżką. W końcu wrócisz się do komnaty, w której teraz będzie zwisać lina. Rozpraw się z oprychami, wyjdź po niej na górę, po czym wskocz do okienka. Musisz wydostać się na zewnątrz kopalni. Biegnij i wspinaj się, od czasu do czasu eliminując jakiegoś przeciwnika. Kiedy już ujrzysz światło dzienne, zostaniesz zaatakowany przez cały oddział pseudo żołnierzy. Załatw wszystkich, a włączy się wstawka kończąca level, z której dowiesz się, że Amanda jednak nie zginęła.

JAPAN - MEETING WITH TAKAMOTO



Zejdź na dół po schodach i porozmawiaj z barmanem. Będąc skierowanym twarzą w kierunku baru wejdź do korytarza po prawej, a na jego końcu przejdź przez drzwi. Po wstawce przejdź z powrotem na bankiet, a włączy się kolejny filmik. Kiedy się skończy, zostaniesz zaatakowany przez sługusów Takamoto. Załatw ich, a zjawi się przyjaciel, który wręczy kartę dostępu do windy. Skorzystaj z korytarza po drugiej stronie sali bankietowej, a na jego końcu wejdź do windy. Na górze wyjdź na dach i rozstrzelaj rusztowanie po prawej. Wyjdź na górę po metalowej rurze i przeskocz na półkę obok. Na dachu z niebieską szybą w podłodze wskocz na najwyższe wzniesienie po prawej stronie, rozwal znajdującą się na nim skrzynkę i zbierz *pierwszy brązowy artefakt. Zeskocz z powrotem na niższy poziom i przy użyciu liny z hakiem odsuń szybę przykrywającą pewną część dachu. Zejdź na dół przez powstały otwór. Zbiegnij po schodach na dół i zniszcz skrzynkę leżącą w rogu (pod ostatnią parą stopni). Zgarnij *drugi brązowy artefakt. Następnie podejdź do zestawu kartonów leżących nieopodal pod ścianą. Odsuń je, a zrobisz sobie dostęp do kolejnej tajemniczo wyglądającej paczki. Rozwal ją, a w nagrodę pojawi się *pierwszy srebrny artefakt. Teraz śmiało wskakuj na motor i wyjedź na zewnątrz budynku. Kiedy podjedziesz do miejsca z urwanym mostem, włączy się wstawka. Po raz kolejny musisz być skupiony i wcisnąć w odpowiednim przedziale czasu prawidłowe przyciski: kwadrat, X, O. Zejdź na dół w jedynym możliwym miejscu i biegnij do końca drogi. Rozwal skrzynkę, zbierz *trzeci brązowy artefakt i wróć do miejsca, w którym zszedłeś na dół. Skocz na rurkę, rozhuśtaj się i przeskocz na drewnianą półkę. Z jej końca ujrzysz coś świecącego wiszącego w powietrzu. Zestrzel to (użyj celownika), a rozwinie się lina, dzięki której dostaniesz się na drugą stronę. Na końcu zjedź po linie na budynek znajdujący się po przeciwnej stronie. Podejdź do krawędzi i wystrzel linkę z hakiem. Zaczepi się ona ruchomej platformy, którą automatycznie rozbuja. Kiedy będzie blisko, wskocz na nią. Znowu użyj linki z hakiem, a zawiśniesz na linie przyczepionej do reflektora. Obróć się w prawo, rozhuśtaj (tylko nie za mocno) i wskocz na półkę. Ponownie powtarzając numer z przyciąganiem platformy dostaniesz się na kolejną, tym razem statyczną półkę. Włącz celownik i wystrzel linkę z hakiem w reflektor. Rozhuśtaj się w prawo i wskocz na malowniczy przedsionek. Zabij strażników z psami i wejdź do środka budynku. Zejdź na dół po schodach, rozwal skrzynkę i weź *czwarty brązowy artefakt. Wybiegnij na samą górę (tymczasowo zignoruj drzwi na pierwszym piętrze) i wejdź na rury po prawej. Z nich przeskocz na mały parapet, a z niego wykonaj skok w tył z powrotem na rury. Zniszcz skrzynkę i zgarnij *drugi srebrny artefakt. Wróć na dół i przejdź przez wcześniej wspomniane drzwi. Rozpraw się ze strażnikami i przeszukaj salę. Przy jednym ze stanowisk biurowych znajdziesz skrzynkę z *piątym brązowym artefaktem. W podwyższonej części sali biurowej są dwie popielate szafki. W jednej z nich leży *trzeci srebrny artefakt. Teraz przejdź na drugą stronę pokoju i podejdź do wielkiego ekranu ze świecidełkiem na środku. Wystrzel w niego linkę z hakiem i przyciągnij tolebim do siebie. Następnie użyj celownika i zestrzel dwa zawiasy u góry wciąż trzymające ekran. Kiedy monitor opadnie, wskocz na niego i zabij dwóch przeciwników. Wyjdź na zewnątrz budynku. Wespnij się po rurce z prawej na górę. Przeskocz na rusztowanie obok, obejdź na rękach zadaszenie, po czym wdrap się na platformę. Użyj celownika i wystrzel linkę z hakiem w poziomy, jarzący się na czerwono mechanizm z przodu. Ustaw odpowiednio półkę i wskocz na nią. Biorąc przykład z trzech ostatnich manewrów dostaniesz się na werandę. Wejdź do środka budynku. Skręć w prawo i biegnij przed siebie. Na balkonie rozwal skrzynkę i weź *ostatni brązowy artefakt. Zabij wrogów i zeskocz na dół. W spiżarce przeszukaj wszystkie szafki, a znajdziesz *czwarty srebrny artefakt. Przejdź przez jedyne otwarte drzwi (te obok efektownej statuy). Na końcu korytarza po prawej jest działko, które zacznie strzelać, gdy najdziesz na jeden z niewidocznych laserów. Możesz włączyć przycisk, który pozwoli Ci je zobaczyć, ale po co? Bez zbędnych ceregieli zacznij toczyć do przodu kulę znajdującą się naprzeciwko. Karabin zacznie strzelać, ale Ty będziesz szedł na głazem i nic Ci się nie stanie. Na końcu wykonaj skok w lewo i przebiegnij do następnego holu, gdzie przejdź przez drzwi. Po wstawce zostaniesz zaatakowany przez trzech kolesi. Oczywiście pozbądź się ich. Na środku pokoju wisi ogromny smok. Stań twarzą do jego przodu i zaczep linkę z hakiem w połyskujące miejsce widoczne pod jego pyskiem. Rozkołysz go porządnie, a przebije się przez szybę. Wyjdź na górę, zabij dwóch przeciwników, a następnie przejdź do drugiej części komnaty na podwyższeniu. Znajdziesz tam czerwono-czarną skrzynię. Zaciągnij ją do miejsca, w którym smok rozbił szybę i zepchnij ją na dół. Skrzynka rozleci się, a Ty będziesz mógł zebrać upragniony *złoty artefakt. Wyjdź na górę, naciśnij panel przy drzwiach i wejdź do windy. W końcu dopadniesz Takamoto, który jest pierwszym trudnym przeciwnikiem. Od razu wyjdź po jednej z rurek (schowane są za posągami) na wyższy poziom i koniecznie schowaj się za jednym z pionowych kamieni. Sposób jest prosty - wychylasz się, oddajesz serię z karabinu maszynowego i chowasz się z powrotem za głaz. Dolna pociski Cię nie dosięgają, a przed górnymi bez problemu możesz się schylić. Po wyczerpaniu nabojów do karabinu sprawę musisz dokończyć pistoletami. Jeśli nie masz w ogóle Assault Rifle, to od początku musisz "jechać" go z pistoletu. Nie jest to może najszybszy sposób na zabicie go, ale dzięki tej taktyce nie stracisz w ogóle energii. Możesz wdać się w walkę z bliska (strzelanie, przeskok nad jego głową i tak w kółko), ale to z pewnością będzie Cię kosztować trochę krwi.



CHAPTER - PURSUING JAMES RUTLAND

Biegnij przed siebie, aż do wodospadu. Po wstawce wskocz do wody i wyjdź na małą wysepkę z checkpointem. Wejdź na najwyższe podniesienie z prawej i zeskocz na linę. Opuścisz mechanizm w dół. Rozhuśtaj się i wskocz na półkę nad świecącym się symbolem. Aktywujesz jakąś machinę, dzięki której teren nieco się przemodeluje. Zanim wejdziesz do środka budowli przydałoby się zebrać artefakty. Wskocz do wody po lewej i będąc na samym dnie wpłyń do wąskiej jamy. Znajdziesz tam *pierwszy srebrny artefakt. W obrębie tej wyspy leżą na dnie *dwa brązowe artefakty. Bardzo łatwo je znaleźć. Bierz je, wyjdź z powrotem na znany Ci już ląd i wejdź do środka świątyni. Na dole wystrzel linkę z hakiem i przyciągnij znajdującą się w oddali platformę. Z niej przeskocz na linę, a z niej na linę obok. Na lądzie biegnij przed siebie mijając zardzewiałe pułapki. Na końcu drogi będą drzwi, które zaczną się zamykać, gdy będziesz się do nich zbliżał. Cofnij się wystarczająco daleko (tak, żebyś nie stał na guziku) i jak najszybciej dobiegnij do drzwi, pod którymi przeturlaj się. Znajdziesz się w większej komnacie, w której zostaniesz zaatakowany przez oddział najemników. Zabij ich i wdrap się na podwyższenie z działkiem maszynowym po drugiej stronie komnaty. Zbierz *trzeci brązowy artefakt, zasiądź za sterami działka i rozstrzelaj betonowy filar stojący obok statycznego koła z lewej strony. Uwolnisz mechanizm. Musisz się teraz dostać do przejścia, które otworzyło się podczas wstawki. Wskocz na jedną z rurek przyczepionych do ruchomego koła, a z niej na linę, dzięki której dostaniesz się na skalną półkę z zapaloną stojącą lampą. Przyciągnij za pomocą linki z hakiem platformę wiszącą w oddali, po czym wskocz na nią. Nakieruj się na błyszczący kawałek filaru leżący na podwyższeniu po drugiej stronie sali i ponownie wystrzel linkę z hakiem.

Przyciągnij się w okolice półki i wskocz na nią, a następnie na linę wiszącą obok. Podciągnij się trochę do góry, rozhuśtaj i przeskocz na górną rurkę wystającą ze statycznego koła. W końcu doskoczysz do drabiny, wyjdź na górę. Teraz wykorzystując wnęki i półeczki w skale wdrapiesz się na samą górę, skąd wskocz do komnaty za spacerującym tygrysem. Przerób go na mielone i wyjdź na wyższy poziom, używając pochyłych skał z prawej. Trzymając się ściany przebiegnij na drugą stronę, zbierz leżący w rogu *czwarty brązowy artefakt i wróć się kilka kroków w tył. Skorzystaj z pochyłej półki i dostań się na podest. Z niego przeskocz na zawieszony betonowy klocek. Manewr powtórz jeszcze raz (poczekaj, aż drugi zacznie wznosić się do góry), a doskoczysz do drabiny, którą wyjdź na górę. Kilka kroków dalej będziesz mógł sobie obejrzeć dokładnie całą lokację. Wskocz na dziurawy filar z lewej (stojąc tyłem do ściany), przejdź na rękach trochę w prawo i opuść się na sam dół. Wskocz na tratwę i używając linki z hakiem przyciągnij się do błyszczącego filaru zanurzonego do połowy w wodzie. Skręć w lewo, a zobaczysz następny świecący pal. Skorzystaj po raz kolejny z linki i przyciągnij się do niego. Wskocz do wody, przepłyń do mniejszego lądu po lewej i wyjdź na powierzchnię. Wyskocz na wzniesienie i zbierz *drugi srebrny artefakt. Wróć z powrotem na tratwę i przeskocz z niej na miejscówkę z wiszącym betonowym klocem. Wyjdź na górę po drabinie. Następnie wskocz na zawieszony klocek i poczekaj, aż drugi wzniesie się na odpowiednią wysokość. Kiedy to zrobi, wykonaj skok i szybko kolejny na stały grunt. Podnieś leżący w kącie *ostatni brązowy artefakt i stań przy krawędzi. Wystrzel linkę z hakiem, rozhuśtaj się i przeskocz na półkę obok, z której bez problemu skoczysz i zawiśniesz na popękanym filarze naprzeciwko. Przejdź na jego środek i pod żadnym pozorem nie skacz w prawo - nie da się doskoczyć! Grzecznie opuść się w dół, przejdź na jego prawą część i wyskocz do góry. Następny skok wykonaj ze plecy, a zawiśniesz na drugim filarze. Opuść się w dół, po czym przeskocz w prawo. Przejdź jeszcze kilka metrów w prawo, machnij ostatni skok, a znajdziesz się na półce. Nadepnij na przycisk w podłodze, a aktywujesz mechanizm, który zrzuci drewniany klocek. Nie schodź jeszcze w dół.



Wykorzystaj powstałą platformę (która przez moment się obracała) i dostań się do miejsca z posążkiem na środku. Ignorując tymczasowo świecący emblemat dostań się do półki za skrzynką. Ustaw ją na przycisku w podłodze, poczekaj aż platforma przestanie się kręcić i wróć do pierwszej półki z guzikiem w ziemi. Teraz czeka Cię coś wymagającego niezłej zręczności. Stań na przycisku, a ruchoma platforma przekręci się kilka razy i stanie, a gdy tylko zejdziesz z czujnika, zacznie się kręcić w drugą stronę (będzie się cofać do swojej pierwotnej pozycji). Sztuka polega na tym, byś zszedł z przycisku i dostał się (po wirującym podeście) do miejsca z posągiem, gdzie wystrzel linkę z hakiem w skrzący się amulet, a następnie przyciągnij go do siebie (zanim jeden z mechanizmów wyprostuje się). Wskocz do wody na dole i wróć do komnaty, w której wprawiałeś w ruch wielkie koło. Na miejscu okaże się, że drugi okrąg zaczął się ruszać, co przyczyniło się do uruchomienia wszystkich pułapek we wcześniej pokazanej wstawce. Z drabiny zeskocz na jedną z rurek przyczepionych do koła, a z niej na linę, która zaprowadzi Cię do korytarza z ostrzami wydobywającymi się ze ściany. Ostrożnie przejdź kilka partii tej pułapki, a następną pokonasz bez problemu pchając przed sobą drewniany blok leżący na ziemi po lewej stronie. Wyjdź po schodach na górę i dobrze przypatrz się ścianie po prawej. Wyciągnij klocek z muru i raz jeszcze przepraw się przez ten sam rodzaj pułapki idąc cały czas do przodu w końcu dojdziesz do wstawki, po której zacznie się toczyć prosto na Ciebie ogromny głaz. Biegnij do przodu raz skacząc nad pikami, a raz turlając się pod nimi z lewej strony. Po ostatnim skoku nad przepaścią wylądujesz na samym początku levelu. Zejdź na dół po drabinie, zbierz *trzeci srebrny artefakt i wyjdź z powrotem na górę. Wskocz na rurkę, a z niej na skały. Przejdź w lewo, skocz ze plecy, wyskocz do góry i szybko hopsa na widoczną wyżej rurkę. Z niej na kolejną, która prowadzi na stały grunt. Wskocz na wiszącą platformę. Po obniżeniu wysokości przeskocz na ląd z dwoma filarami (jednym ułamanym do połowy). Przyciągnij kolejną platformę do siebie, wskocz na nią i szybko (zanim stanie w miejscu) przeskocz na występek skały. Teraz musisz wykorzystać rurki przyszpilone do muru po lewej stronie. Wskocz na pierwszą, a z niej na parapet. Przejdź w lewo, wyskocz do góry i bardzo szybko wykonaj skok na rurkę po prawej. Dalej użyj dwóch rurek, które doprowadzą Cię do parapetu, na którym będziesz musiał się szybko przesunąć w lewo, bo w przeciwnym razie zabije Cię spadający głaz. Po sprawie wyskocz na górę, przejdź po raz kolejny w lewo, gdzie skok ze plecy zaniesie Cię przed wejście do wnętrza kolejnej świątyni. Po wstawce wiącz



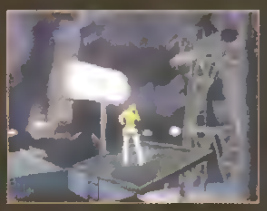
latarkę i biegnij przed siebie. Przepaście pokonuj przy pomocy linki z hakiem. Za następnym zakrętem zostaniesz zaatakowany przez trzech najemników. Zabij ich, a jeśli podczas walki most zostanie zniszczony, nie wahaj się użyć linki z hakiem. Kieruj swe kroki wciąż prosto przed siebie. Na końcu korytarza wejdziesz do ogromnej komnaty. Wykorzystaj dwie rurki wbite w mur, a dostaniesz się na ścianę za nimi. Przejdź w lewo i z krawędzi skocz na wysepkę z brązowymi drzwiami. Rzuć pod nie granat, a rozlecą się na kawałki. Zgarnij *ostatni srebrny artefakt i wróć na ścianę po prawej stronie. Wspinaj się do góry korzystając umiejętnie z luk i wypukłości w skale. W końcu będziesz miał możliwość wskoczenia na rurkę. Z niej na kolejną i hop na stały grunt. Przejdź na drugą stronę po niewielkim moście, a następnie posuwaj się cały czas do widocznego przejścia w oddali (eliminując upierdliwych łotrów). Po przejściu do następnej sali zabij tygrysa i wyjdź na podwyższenie z lewej strony. Przeskocz na linę zawieszoną pośrodku, a z niej na schody po prawej. Jak tylko wylądujesz na nich, zacznie się toczyć z góry wielka kula. Wskocz z powrotem na linę, odczekaj swoje i znowu na te choleme schody. Na samej górze stań na przycisku w podłodze, a drzwi naprzeciwko zaczną się otwierać. Kiedy podniosą się do samej góry, obróć się o 180 stopni i ile sił w nogach zbiegnij na sam dół. Szybko przejdź przez otwarte na środku sali drzwi. Przejdź do końca ciemnym korytarzem, a Twoim oczom ukaże się *złoty artefakt. Wróć z powrotem na guzik w ziemi, tylko że tym razem przejdź przez wrota naprzeciwko. Po wstawce musisz pokonać Rutlanda. Arena składa się z czterech półek, na których co jakiś czas koleś odnawia sobie energię. Twoim zadaniem jest najpierw zniszczyć te wzniesienia, a dopiero później zająć się Rutlandem. Podczas walki co jakiś czas będziesz miał możliwość ostrzelania półki (pojawi się na niej „trójkąt"). Zrób to, a następnie przy pomocy linki z hakiem zniszcz kompletnie podest. Manewr powtórz cztery razy. Później wystarczy strzelać do przeciwnika, co jakiś czas uskakując, gdy będzie wykonywał swój tajny cios.

KAZAKHSTAN - PROJECT CARBONEK



Po wstawce wykonaj skok do przodu i w odpowiednim momencie rozłóż spadochron (naciśnij „trójkąt"). Wylądujesz na dachu. Podejdź do działka i rozwal kilku strażników znajdujących się naprzeciwko. Kiedy będą martwi, przejdź na wyższą część dachu i wskocz na słupek z zawieszoną flagą. Następnie dobrze się rozhuśtaj i wskocz na magazyn z jedną skrzynką. Rozwal ją, weź *pierwszy brązowy artefakt i zejdź na dół. Wejdź do budynku obok przez jedną z rozbitych szyb. W spiżarce po prawej pod jedną z półek znajdziesz *drugi brązowy artefakt. Wróć do głównej części budynku i skorzystaj z drabiny, która zaprowadzi Cię prosto na dach. Przejdź kilka kroków do przodu, zabij kolesia znajdującego się na czymś, co przypomina wieżę strażniczą, po czym przeskocz tam. Zejdź po pochyłym mostku z drewna (po lewej stronie), wystrzelaj wszystkich opryszków i zeskocz na dół. Dokładnie na wprost kładki, po której przed chwilą schodziłeś, jest miejscówka ogrodzona kratami, za którą leży tajemnicza skrzynia. Oddaj kilka strzałów w brązową beczkę stojącą za ogrodzeniem, a zrobi się przejście. Zniszcz paczkę, a zdobędziesz *pierwszy srebrny artefakt. Wyjdź z klatki i zawitaj w budynku po lewej stronie. Kiedy wejdziesz do środka, od razu włączy się wstawka. Kiedy dobiegnie końca, wyjdź z powrotem na zewnątrz. Przejdź kilka kroków do przodu, a zostaniesz zaatakowany przez kolejny patrol. Zabij ich i użyj otrzymanego kodu w celu przejścia przez bramę. Po drugiej stronie od razu zejdź z głównej ścieżki, bo w przeciwnym razie wpadniesz na toczące się z górki wybuchowe beczki. Wyjdź pod górkę po zaśnieżonym poboczu, rozwal dwóch żołnierzy i wejdź do środka baraku, który wewnątrz bardzo przypomina centrum dowodzenia. Po zbliżeniu się w kierunku wielkiego ekranu uruchomi się filmik. Teraz udaj się na dach (użyj drabiny). Na miejscu przeskocz na słup wysokiego napięcia, gdzie użyj liny zazwyczaj służącej do jakiegoś wyciągu. Zaprowadzi Cię ona na wieżyczkę wartowniczą. Tutaj także skorzystaj z podobnej liny, a wylądujesz na dachu z początku levelu. Tym razem działko jest bezużyteczne. Zeskocz na dół i rozpraw się z mały oddziałem przeciwników. Kiedy już ich zabijesz, wskakuj na motor i jak najszybciej mknij przed siebie.

Jadąc na motorze posuwaj się do przodu eliminując wrogów. Zbieraj apteczki, skacz nad przepaściami itd. Na ostatnim odcinku czeka Cię kilka skoków nad lokomotywą, aż w końcu ostatni, prosto na pędzący pociąg. Przejedź ile się da na jego dachu, w końcu uruchomi się wstawka. Nie myśl sobie, że będziesz na niego tylko spoglądał. Kiedy tylko zacznie się akcja, wciskaj odpowiednio O, trójkąt, kwadrat. Po całym zamieszaniu wylądujesz w jakiejś starej pociągowej przystani. Zwróć swoje oczy w kierunku wiszącej liny. Za nic nie próbuj do niej skakać, bo na razie nie dasz rady jej dosięgnąć. Wystrzel linkę z hakiem w dźwig, który ją trzyma, i przyciągnij go do siebie jak najbliżej. Szybko wskocz na linę, a mechanizm przesunie Cię nieco do przodu. Rozkołysz się i przeskocz na podwyższenie z drabiną. Wyjdź po niej na górę, po czym wykonaj skok na parapecik z prawej. Przejdź na rękach w lewo i przeskocz na rurkę, z niej na następną i hop na drugą stronę lokacji. Zejdź na dół, rozwal skrzynkę leżącą przy podwyższeniu i zbierz *trzeci brązowy artefakt. Wejdź z powrotem na górę i w dokładnie taki sam sposób jak po drugiej stronie dostań się do miejsca za pionącym pociągiem. Na miejscu zastrzel wiatrak (przez otwór w ścianie) kręcący się w korytarzu. Przeskocz na parapet naprzeciwko i wskocz na górę. Idź prosto przed siebie. Po zjechaniu po pochylni uważaj na porozrywane kable z prądem. Nad pierwszym przeskocz, a pod drugim się przeturlaj. Na końcu korytarza skręć w lewo. Weź dobry rozbieg i wskocz na rurkę. Rozhuśtaj się i przeskocz na linę, a z niej do kolejnego korytarza. Zjedź po pochylni w dół i biegnij dalej tunelem unikając śmiercionośnych kabli. W końcu dojdziesz do pochylni, z której rzekomo masz



wskoczyć na rurkę, ale pozwól Larze spaść na dół. Obróć się za siebie, rozwal skrzynkę i zgarnij *czwarty brązowy artefakt. Wyjdź na podest po drugiej stronie i użyj linki z hakiem, żeby zaczepić się o sklepienia. Wisząc na linie odwróć się od 180 stopni, rozhuśtaj i wskocz do tunelu. Rozstrzelaj wiatrak i zjedź po pochylni. Wylądujesz w ogromnej hali. Wyskocz na biały podest, a z niego wskocz na puszkę przypominającą skrzynkę na listy. Przejdź na rękach w prawo i hop na półkę obok. Wykonaj jeszcze jeden skok do przodu, a znajdziesz się na większej kracie pełniącej funkcję gómego poziomu sali. Przejdź na drugą stronę i wskocz na linę. Opuścisz mechanizm i włączy się krótka wstawka. Przejdź kilka kroków do przodu i skręć w prawo. Wystrzel linkę z hakiem w błyszczący się magnes (taki, który jest zamocowany pomiędzy wagonami). Uruchomi się kolejny filmik. Odwróć się i podbiegnij do świecącego się ekranu z mapą. Po prawej stronie (na ścianie) wiszą dwa klocki - jeden mniejszy i drugi większy. Można się po nich wspinać! Wyjdź na górę, przejdź na rękach w lewo i podciągnij się na półkę. Podejdź do krawędzi, wystrzel w drzwi linkę z hakiem i przyciągnij ją do siebie. Przeskocz do otwartego kącika, zniszcz skrzynię i podnieś *drugi srebrny artefakt. Zejdź na dół i kontynuuj eksplorację automatycznymi drzwiami z zieloną lampką. Musisz jakoś uniknąć toksyn wydobywających się z rur. Wejdź na podest z prawej i wskocz na rurkę przyszpiloną do ściany. Rozhuśtaj się i hop na platformę naprzeciwko. Ponownie wykonaj manewr z rurką, a znajdziesz się na wiszącej linie. Rozkołysz się i wskocz na podest znajdujący się zaraz za trującymi oparami. Teraz wskocz na półkę po prawej i spójrz na rurkę zawieszoną wzdłuż ściany. Przepływa po niej strumień wysokiego napięcia. Musisz się na niej zawieść i przejść na rękach (tak żeby strumień Cię nie dotknął). Na końcu zeskocz na dół i wykorzystując doświadczone z uniknięcia tej pułapki pokonaj następną, działającą na takich samych zasadach. Na końcu przejdź przez drzwi, a uruchomi się filmik. Zostaw w spokoju działko i zjedź na dół po zburzonym moście. Zabij trzech żołnierzy i zgarnij *ostatni brązowy artefakt, który leży po prawej stronie wielkiej machiny. Po lewej znajdziesz rurkę wbitą w ziemię, po której spaceruje strumień prądu. Poczekaj, aż przejdzie, szybko wskocz na pręt i wyjdź z powrotem na wyższy poziom. Wyjdź po dwóch podestach i przeskocz po dwóch rurkach. Zawiśniesz na linie. Obróć się w lewo, a zobaczysz trzy rurki, ustawione jedna za drugą. Skacząc po nich (uważaj na strumienie wysokiego napięcia) dostaniesz się na półkę z martwym naukowcem. Podnieś z ziemi lśniący przedmiot, a następnie skieruj się w stronę klatki z beczką i orbem. Rozstrzelaj beczkę (przez otwór po lewej stronie drzwi), a zrobi się przejście. Zbierz *ostatni srebrny artefakt i wróć do miejsca z leżącym kołeczką. Przejdź przez drzwi z zielonym przyciskiem. Idąc cały czas do przodu dojdziesz do kolejnej ogromnej hali. Zabij wszystkich przeciwników i wejdź na świecący się podest (można go przesuwać), stojący mniej więcej w centralnej części sali. Z niego wskocz na pęknięty drabinę, którą wyjdź na półkę obok. Uruchomi się wstawka. Skacząc po rurkach, podestach i jednej linie dotrzesz na drugą stronę komnaty, gdzie wskocz na drabinę, a opadnie w dół. W dół jednak nie schodź. Z drabiny przeskocz na platformę z prawej. Na jej końcu strzel w beczkę, a spowodujesz wybuch, który umożliwi Ci dostanie się do miejsca z kolejnym martwym naukowcem. Użyj liny, a w sali z fiwkami i brązową wajchą zbierz drugi lśniący przedmiot. Pociągnij dźwignię, a włączy się wstawka. Wyjdź z tego pomieszczenia i zejdź na dół. Taraz przy pomocy linki z hakiem przesuwaj sukcesywnie bloczek naładowany energią elektryczną po torze. Kiedy już zniszczysz dwie przeszkody, stań tak, żeby mieć za plecami drzwi, następnie przyciągnij klocek i szybko odskocz w bok. Zrobi się nowe przejście. Idąc nowo powstałym korytarzem musisz unikać elektrycznych pól. Wystarczy rozkołysać wiszące nad nimi liny i szybko przemknąć, kiedy pole się wyłącza - kiedy wiszą dwie liny nad polem, to musisz rozhuśtać dwie. Kiedy już dojdziesz do sali z dużym działkiem, odsuń (przy pomocy linki z hakiem) duże, żółte wrota, a naelektryzowany klocek wjedzie do środka "tajnego" pomieszczenia. Przejdź przez drzwi po prawej, a uruchomi się filmik. Zbierz trzeci iskrzący się przedmiot leżący obok martwego naukowca. Przejdź przez drzwi i wsiądź za stery dużego działka. Po drugiej stronie hali pojawi się trzech strażników. Sposób na pozbycie się ich jest prosty. Przyciągasz wybuchowe beczki (naciskasz i przytrzymujesz L1) leżące w okolicy działka, nakierowujesz je na strażników i wystrzeliwujesz prosto w nich (R1). Kiedy będą martwi, obróć się w prawo, a zauważysz cztery skrzynie ułożone w poziomym rzędzie nad kratką z czerwonym H w środku. Usuń je stamtąd, a odkryjesz lukę w ścianie. Teraz musisz przetransportować platformę wiszącą pomiędzy jedną a drugą stroną hali. Wystrzel (L1) energię elektromagnetyczną prosto w uchwyt czterech lin (jak najbliżej nich), na których się trzyma platforma, i przeciągnij kratę jak najbardziej w prawo. Kiedy wydaje Ci się, że już wisi maksymalnie po prawej, spójrz na suwak, po którym pomyka uchwyt, a zobaczysz, że ten suwak idzie później lekko do góry i dalej znowu w prawo. Twoim zadaniem jest przesunięcie go właśnie przez tę pochyłość i później do samego końca w prawo. Jest to bardzo trudne do wykonania, ponieważ sterowanie polem magnetycznym jest bardzo nieprecyzyjne i trzeba to robić trochę na "palę". Najlepszym sposobem na wykonanie tego jest przeciągnięcie uchwytu gdzieś do połowy tej pochyłości i szybkie, kilkakrotne strzelenie (R1) w niego wiązką energii elektromagnetycznej. Kiedy już uda Ci się umieścić platformę maksymalnie po prawej, odejdź od działka i przesuń skrzynkę znajdującą się na podwyższeniu z prawej jak najbliżej kraty z czerwonym H w środku. Wyjdź na nią i doskocz do wnęki w ścianie, którą przed chwilką stworzyłeś usuwając zawadzające paczki. Wyskocz na górę i przejdź na rękach za winkiel, aż do miejsca, w którym swobodnie możesz opuścić się na półkę. Teraz przeskocz na platformę, którą tak żmudnie przesuwałeś, a z niej na następną z prawej. Wskocz na rurkę, rozhuśtaj się i hop do miejscówki za *złotym artefaktem. Wróć do działka w dokładnie w taki sam sposób jak tu dotarłeś i przestaw ruchomą platformę nieco w lewo - zjedź po pochyłości na suwaku. Przeskocz na drugą stronę hali i przejdź przez drzwi. Wyjdź na półkę, rozstrzelaj żółte belki zagradzające przejście i zaczep linkę z hakiem o bolec przybity do ściany po prawej stronie. Przeciągnij się na drugą stronę i przeskocz na platformę obok. Tu zrób to samo, z tym że gdy już zaczniesz posuwać się do przodu, to nie zapomnij schylić się pod polem



elektrycznym. Ostatnia część korytarza polega na dokładnie tym samym manewrze, tylko że musisz przeskoczyć nad wiązką wysokiego napięcia. Za końcowymi drzwiami czeka Cię filmik, a po nim walka z bossem lokacji. Najpierw opuść cztery wąchy znajdujące się na ścianie otaczającej komnatę. Następnie wskakuj za stery działka leżącego na środku i strzel w cztery szare kule wiszące z każdej strony działa. Kiedy to zrobisz, dosłownie przez 3 sekundy będziesz miał możliwość zebrania przedmiotu wiszącego nad Twoją głową (wystrzel linkę z hakiem i przyciągnij go). Uruchomi się wstawka.

ENGLAND - KING WITHART'S TOMB

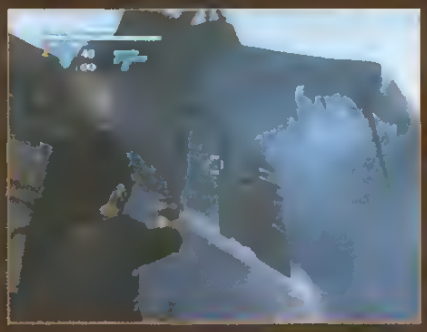
Nad głową po prawej stronie znajduje się kratka przypominająca wejście do szybu wentylacyjnego. Przyciągnij ją linką do siebie, podsuń skrzynię pod nią i wejdź na górę. Zniszcz drewnianą skrzynkę, weź *pierwszy brązowy artefakt, a następnie wydostań się z pokoju przechodząc przez kolejną kratkę. Niedaleko przed Tobą znajduje się brama. Wskocz na ostatnie okno, a z niego na murek z lewej. Przejdź na rękach i zeskocz na dół. Włącz zasilanie i wróć z powrotem przed bramę. Skacząc po oknach dostaniesz się poza naelektryzowany obszar, gdzie przejdź przez nowo otwarte drzwi. Wylądujesz w pierwszej komnacie. Przejdź do zaułka obok i spróbuj wyciągnąć z kamienia miecz. Manewr ten otworzy wrota. Naprzeciwko trzech rycerzy jest wydłubana okienko w ścianie. Przejdź przez nie, a dostaniesz się do tajnego pokoju ze skrzynką. Wydobądź z niej *drugi brązowy artefakt i wróć do dużej sali. Skacząc po rurkach w końcu zawiśniesz na zwodzonym moście. Wtedy szybko wskocz z powrotem na ostatnią rurkę i dopiero po chwili wykonaj skok na opadający most. Przejdź kilka kroków w prawo i spuść się na dół wiszącą po lewej stronie łódkę, strzelając w obrączkę przymocowaną do liny. Wskocz na łódkę, a z niej na ląd. Kamień z mieczem na razie zostaw w spokoju. Na prawo od dwóch rycerzy bijących się na scenie znajduje się mały otwór. Wturlaj się do niego, a wylądujesz w pokoiku z tajemniczą skrzynką. Rozwal ją, a wyłoni się *trzeci brązowy artefakt. Teraz wróć się do miecza zanurzonego w skale. Pociągnij za niego, a następnie wystrzel linkę z hakiem w kołowrotek obok drzwi, które zaczną się otwierać, gdy będziesz ciągnąć za linę. Podnieś wrota ile się da i szybko przeturlaj się na drugą stronę. Po prawej stronie, wysoko na ścianie jest lśniąca kratka. Wystrzel w nią linkę z hakiem i przyciągnij do siebie. Teraz użyj wózka widłowego i podsuń sobie jedną skrzynkę w okolicę powstałego łuku w murze (opuść ją na ziemię przytrzymując R2).

Wróć po drugą skrzynię i podjedź z nią bliżej od pierwszej paczki, którą zostawiłeś na ziemi. Podnieś ją najwyżej jak się da przy pomocy R1. Wyjdź z wózka, wskocz na skrzynię leżącą na ziemi, a z niej na tę, którą trzymają widły. Teraz już tylko jeden skok dzieli Cię od eksploracji ukrytej komnaty. W środku zgarnij *pierwszy srebrny artefakt i wróć do poprzedniej hali, gdzie zejdź schodami na dół. Znajdziesz się w sali z sarkofagiem i pękniętą ścianą „chowającą się" za dwiema skrzyniami. Niestety, w żaden sposób nie da się przez nią przejść, chyba że wrócisz po wózek widłowy i zrobisz to po swojemu. Najpierw jednak weź dobry rozpęd i najedź na trumnę. Rozleci się na kawałki i pojawi się *drugi srebrny artefakt. Teraz kolej na ścianę. Odgarnij skrzynki i wbij się centralnie w mur. Jadąc cały czas prosto pojazdem w końcu dojedziesz do bramy zagradzającej drogę. Wjedź pod nią widłami i podnieś do góry. Kontynuuj przejażdżkę do końca tunelu, gdzie włączy się wstawka, a Ty będziesz musiał w odpowiednim momencie wcisnąć X. Na półce nieopodal leży błyszczący krzyżyk. Ustaw się dokładnie naprzeciw niego i wystrzel linkę z hakiem. Przyciągnij go, a zaliczysz *czwarty brązowy artefakt. Podejdź do pierwszej partii schodów, a w oddali w okienku zobaczysz kolejny świecący krzyż. Użyj tego samego triku, a zdobędziesz *piąty brązowy artefakt. Zejdź na ostatni stopień i wskocz na murek z lewej strony, a z niego na parapet po prawej. Szybko przejdź na rękach, ponieważ skała za chwilę się skruszy. Spadniesz na półkę, z której także musisz szybko zmykać. Przeskocz na następny odcinek skały. Teraz hop na rurkę, a z niej na parapet z przodu, gdzie musisz opuścić się na ręce i przeskoczyć na murek po prawej. Szybko przejdź do końca w prawo i wskocz do tajnego okienka. Przejdź kilka kroków w lewo i zbierz *szósty brązowy artefakt. Wróć na schody, dojdź do krawędzi i przeskocz po linie na następną partię stopni, a z niej szybko na kolejną w celu uniknięcia lotu w dół. Opuść się w dół, a wylądujesz na samym dnie tej nieprawdopodobnie wysokiej komnaty. Zapamiętaj blok skały z narysowaną rzymską trójką, a następnie pobiegnij dalej jedyną możliwą drogą. Przeskocz przez płynącą lawę, a pokonując następny zakręt dojdziesz do podłogi z płonącym ogniem. Przyciągnij mniej więcej do połowy skrzynkę stojącą za pułapką i wskocz na nią, a z niej na drugą stronę ognia. Manewr powtórz raz jeszcze, po czym wykorzystaj skrzynię, aby przeskoczyć przez mur na końcu korytarza. Pociągnij za wajchę z lewej, a otworzyez wrota, nad którymi przed chwilą przeskoczyłeś. Zgarnij metalową skrzynię i wepchnij ją pod obrotowe ostrza z lewej strony komnaty. Przejdź pod nimi, a znajdziesz *trzeci srebrny artefakt. Podsuń klocek pod wzniesienie i wskocz na górę. Przepchnij blok skalny z namalowaną rzymską jedynką i wróć do centralnej części sali. Przejdź przez ruchome ostrza z prawej strony (zablokuj je klockiem, a będzie łatwiej) i przy pomocy stojącej skrzynki dostań się na podwyższenie obok. Wepchnij w głąb muru klocek z narysowaną rzymską dwójką i ponownie udaj się na środek lokacji, skąd bezpośrednio wróć do bardzo wysokiej komnaty, w której wcześniej zauważyłeś klocek z wygrawerowaną rzymską trójką. Na miejscu wepchnij go w skałę, a otworzy się właz nieopodal. Zgarnij *złoty artefakt, po czym biegnij z powrotem do hali z kręcącymi się wokół ostrzami. Tym razem przedostań się na drugą stronę "ciachaczy" pośrodku. Zdecydowanie



polecam użyć w tym celu skrzynki. Zresztą i tak Ci będzie potrzebna, żeby pokonać języki ognia znajdujące się za następnymi ostrzami. Przesuń ją ile się da na ogień, wskocz na górę i hop na drugą stronę. Na końcu drogi pociągnij wajchę i przejdź przez otwarte wrota. Idź prosto przed siebie, aż do miejsca z dużym przyciskiem na podłodze. Wskocz do wody po prawej i przepłyń na drugą stronę komnaty. Dzięki wszędzie żyrandolom zniszczysz dwie kraty blokujące dostęp do tajnych pokoi. Z jednego zbierz *siódmy brązowy artefakt - wystrzel linkę z hakiem i przyciągnij go. Z drugiego wyciągnij trumnę - także przy pomocy liny. Wskocz na *trupie opakowanie" i wystrzel linkę z hakiem w kierunku świecącej się lampy. Podciągnij się do niej i powtórz manewr na następnej, za przyciskiem w podłodze. Wskocz na ląd i przyciągnij trumnę na ciśnieniowy guzik. Kontynuuj eksplorację za podniesioną kratą. W końcu znajdziesz się w basenie z wajchą i trumną spoczywającą na wodzie. Naprzeciwko dźwigni leży na dnie *ósmy brązowy artefakt. Pociągnij wajchę i wskocz na *pośmiertny domek". Płynąc z prądem napotkasz dwie kraty, nad którymi możesz przeskoczyć. Wyknij nad pierwszą, przepłyń



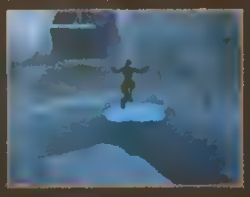




do odnogi obok i pociągnij dźwignię, a trumna po chwili znajdzie się przy Tobie. Wyjdź na nią. Powoli dopłyniesz do skrzyżowania, gdzie obróć się w prawo i szybko wystrzel linkę w kierunku lampy tlniącej w oddali. Przyciągnij się jak najbliżej muru i przeskocz na podest z *czwartym srebrnym artefaktem. Wejdź z powrotem na trumnę i przyciągnij się pod kratę znajdującą się dokładnie po przeciwnej stronie krzyża, który właśnie zabrałeś. Przeskocz za nią, a włączy się wstawka. Wylądujesz w ogromnej jaskini z podziemnym zamkiem. Wyjdź na ląd przy zamku i przesuń w bok dwie rurki z płonącymi zniczami. Wdrap się na podwyższenie z lewej strony i wskocz na pręt. Rozhuśtaj się i przeskocz na pochyłnię, która pomoże Ci dostać się na wcześniej przesuwaną rurkę. Pręt wróci do swojej pierwotnej pozycji, dzięki czemu będziesz mógł przyczepić się do dużego znicza wiszącego wysoko przed Tobą - wystarczy skoczyć i nacisnąć ponownie X będąc w powietrzu. Wiszące na linie rozhuśtaj się i wskocz na rurkę z przodu. Pręt przestawi się, a Ty następnym skokiem dostaniesz się na skały. Skacząc po murkach i kolejno wdrapując się po linie dostaniesz się na dach zamczyska. Po drugiej stronie (pomiędzy stalagmitami) leży *osiatni srebrny artefakt. Weź go, po czym opuść się liną do środka budowli. Uruchomi się wstawka. Podejdź do jedynej przepołowionej trumny z imieniem Bedwyr, a włączy się kolejny filmik. Chwyć jedną połówkę sarkofagu i umieść ją naprzeciwko zwisającego przy ziemi dzwonka, ale jednocześnie musisz być w stanie doskoczyć z niej na filar stojący po lewej. Stojąc na "lepszej" połowie trumny wystrzel linkę z hakiem w żyrandol, rozhuśtaj go w kierunku wiszącego dzwonu, szybko wskocz na wspomniany filar, a z niego na linę podtrzymującą betonowy klocek. Dzięki temu masywowi dzwonek podniesie się do góry i uderzy w kołyszący się kotlet. Po filmiku przejdź przez otwarte drzwi. Kilka kroków dalej zostaniesz zaatakowany przez ogromnego stwora wodnego. Strzelanie do niego w niczym Ci nie pomoże, więc nawet nie próbuj. W okolicy znajdując się cztery posągi z przyczepionymi kołowrotkami i to one są kluczem do wygrania tego pojedynku. Najpierw ostrzelaj posąg do momentu, aż wąż nie stanie na chwilę w miejscu (rozpoczy go hałas), a następnie wystrzel linkę w zębatkę i przekręć ją. Lewiatan dostanie w łeb i straci 25% energii życiowej. Manewr powtórz z trzema innymi statuetkami, a potwór zginie, tworząc nową drogę. Wskocz do wody i wyjdź na ląd przy kołowrotku położonym najbliżej zdechłego węża. Stąd bez problemu dostaniesz się na grzbiet stwora, który doprowadzi Cię na półkę skalną. Idź cały czas przed siebie. Omiń dwie pułapki używając linki z hakiem i wiszące rurki, następnie zjedź na sam dół po pochyłni. Pod sam koniec włączy się wstawka, podczas której musisz wstukać odpowiednią sekwencję klawiszy: X, kwadrat, trójkąt. Rozwal obrączkę blokującą linę i wdrap się na wrota po przyczepionej do nich tarczy. Przeskocz na linę i opuść się po drugiej stronie. Zgarnij *ostatni brązowy artefakt, wdrap się z powrotem na sznur, rozkołysz się i wskocz na podest z drzwiami i dźwignią. Opuść wajchę w dół i zjedź z góry. Teraz musisz się dostać do bardzo wysokiej komnaty, gdzie wcześniej przesuwałeś blok z namalowaną rzymską trójką. Po drodze eliminuj najemników, jeśli masz na to ochotę. Na miejscu wskocz do windy z uwanych schodów i naciśnij przycisk. Na samej górze zabij jednego kolesia i przyciągnij się do trumny używając linki z hakiem. Przeskocz na półkę skalną i wbiegnij do środka korytarza. Biegnij cały czas przed siebie strzelając do wrogów. W końcu włączy się końcowa wstawka.

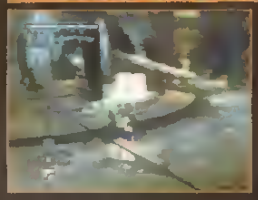
NEPAL - THE GHALALI KEY

Po długiej wstawce wylądujesz na wysokiej skarpie. Chwyć się murka naprzeciwko i przejdź na rękach do końca w lewo (musisz się spieszyć, ponieważ po jakimś czasie rozsypie się). Wyjdź na klif ponad Tobą, a następnie wykonaj kilka skoków do przodu. W końcu zawiśniesz na wąskim parapecie. Przejdź jak najdalej w lewo i wykonaj skok za plecy. Chwyciasz się bardzo kruchego murka, szybko przejdź w prawo i podciągnij się na górę. Wybiegnij po pochyłni i z samej krawędzi skocz na rurkę, z której od razu musisz przeskoczyć na wieżę z przodu. Opuść się dwukrotnie po drugiej stronie, a wylądujesz na małym balkoniku z *pierwszym brązowym artefaktem. Wyjdź z powrotem na górę. Weź rozbieg i wykonaj skok prosto przed siebie, zahaczając w powietrzu linę o lodowy strop (lecąc naciśnij X). Rozhuśtaj się i wskocz na wiszący sopel. Szybko na następny, aż w końcu znajdziesz się na ośnieżonej ścianie. Przejdź do końca w prawo, wskocz na wyższy poziom (pod żadnym pozorem nie wychodź na samą górę!) i ponownie przejdź do końca w prawo. Dojdziesz do ukrytej półki z *pierwszym srebrnym artefaktem. Wróć do miejsca, w którym miałeś lić na górę, ale postanowieś przesuwać się w prawo i tym razem wdrap się na szczyt. Zrób sobie wejście do jaskini przy pomocy pistoletów i wejdź do środka. Na końcu jaskini skręć w prawo i wskocz na półkę skalną. Z niej na pochyłnię, która zawiezie cię na kolejny betonowy podest. Dwa skoki dalej zawiśniesz na drążku. Rozkołysz się i skocz do przodu, wystrzeliwując w powietrzu linkę z hakiem. Wskocz do lodowej jaskini. Odwróć się o 180 stopni i wystrzelaj sobie otwór w ośnieżonej ścianie po prawej stronie. Twoim oczom ukaże się *drugi srebrny artefakt. Skocz po niego i udaj się w głąb jamy. Po wyjściu na zewnątrz wskocz na skrzydło wraku samolotu po prawej. Opuść się na sam dół i zgarnij leżący po drugiej stronie skrzydła *drugi brązowy artefakt. Zejdź na dół, aż do miejsca, po którym spaceruje biała pantera. Zabij ją i mając wisząc u góry sopla po prawej idź prosto. Wskocz na podwyższenie i zaczep linkę z hakiem o brązowe „coś" leżące po drugiej stronie niewielkiej przepaści. Przyciągnij to do siebie, a następnie wykonaj skok w przód. Weź *trzeci srebrny artefakt i wróć do miejsca, gdzie wcześniej spacerował kotek. Stań przed wejściem na pozostałość po samolocie i przyciągnij do siebie silnik leżący po prawej - musi znaleźć się na podłożu nakłonym do samolotu. Jeśli zrobisz to odpowiednio, pojawi się napis checkpoint. Wejdź do środka wraku, a uruchomi się filmik. Podczas niego musisz wstukać odpowiednią sekwencję klawiszy: trójkąt, lewa gałka do góry, O, X. Wskocz na pochyłnię znajdującą się w miejscu, gdzie spadł wrak. Wykonując kilka skoków po zjeżdżalniach i dwóch drążkach, w końcu wylądujesz przed wejściem do kolejnej jaskini. Przejdź jak najdalej się da w lewo, obróć się w kierunku przepaści, a w oddali zauważysz leżący na półeczce *trzeci brązowy artefakt. Przyciągnij go do siebie używając linki z hakiem. Wejdź do środka jamy. Kilka kroków dalej przeskocz na półkę z przodu, a z niej na drążek, który zaprowadzi Cię na wąski murek. Przejdź po nim w lewo i przeskocz na drugi parapet. Z krawędzi wykonaj skok za plecy na rurkę, rozhuśtaj się i przeskocz na wiszący sopel. Zamiast skakać na następny od razu ciśnij w występek skały po skosie w prawo. Musisz wylądować na samym środku kamienia! Jeśli to zrobisz, szybko obróć się za siebie i przyciągnij linką *czwarty brązowy artefakt. Jeszcze szybciej weź rozbieg i przeskocz na murek za Twoimi plecami, prowadzący w głąb jaskini. Przejdź do końca w prawo i wdrap się na górę. Zawiśnij na rękach po drugiej stronie półki i opuść się w dół. Teraz chodź na rękach i kilkukrotnie się opuszczaj, aż do wnęki ze *złotym artefaktem. Wyjdź z powrotem na samą górę, odwróć się o 180 stopni i wskocz na parapet po lewej stronie. Przejdź do końca i hop na następny z prawej. Opuść się w dół, a następnie wykonaj skok za siebie na linę. Wyjdź na górę i wskocz na murek po prawej. Dojdź do krawędzi i przeskocz na kolejny parapet obok. Szybko czmychnij odrobinę w prawą stronę i wskocz na górę. Przejdź przez niedługi tunel, a znajdziesz się w większej komnacie z kilkoma najemnikami. Zabij ich i zgarnij z jednego z szałków *piąty brązowy artefakt. Wejdź na lodowy podest położony najbliżej jaskini, z której właśnie wyszedłeś. Użyj binokularów i namierz kruchy kawałek ściany. Rozwal go pistoletem, wskocz do powstałego otworu i zbierz *czwarty srebrny artefakt. Teraz skacząc po lodowych wzniesieniach dostaniesz się do miejsca z dobrze widocznym *szóstym brązowym artefaktem. Podnieś go i używając linki z hakiem (skocz do przodu i w powietrzu naciśnij X) przeskocz na zasypaną śniegiem budowlę. Wyjdź na jej szczyt, gdzie skorzystaj z prostego w swej budowie wyciągu. Zawiezie Cię on prosto do mrocznej pieczary. Przejdź kilka kroków do przodu i zgarnij leżący we wnęce po lewej *siódmy brązowy artefakt. W końcu dojdziesz do jeziorka z dryfującą krą. Stojąc na drugiej płycie spójrz do góry i zestrzel wiszącą trzecią kładkę. Dwa kolejne skoki doprowadzą Cię do podziemnej rzeczki z płynącymi po niej lodowymi płytkami. Musisz skakać po tych kładkach pod prąd, czyli w lewo. Zanim będziesz kontynuował eksplorację ścieżką po prawej, wskocz na moment na wybrzeże po lewej i weź *piąty srebrny artefakt. Za zakrętem wbiegnij schodami na górę. Zabij jaguara i podążaj na dół stopniami po prawej. Na samym dole rozstrzelaj ułamaną płytkę przylegającą do ściany z prawej. Wskocz do wnęki, weź *ostatni srebrny artefakt, po czym wyjdź z powrotem na górę. Trzykrotnie używając linki z hakiem (czyli: skacząc przed siebie i naciskając w powietrzu X) dostaniesz się na drugą stronę ogromnej komnaty. Rozprawsz się z kolejnym nieprzyjemnym kocurem, a następnie wyjdź na wyższy poziom schodami po lewej. Dobiegnij do końca holu, weź *ósmy brązowy artefakt i wróć na dół. Teraz kolej na stopnie po prawej. Zwróć na początku długiego chodnika znajdziesz *ostatni brązowy artefakt. Zbierz go i cofnij się po raz drugi przed zamknięte drzwi i trzy skrzynki po bokach. Po lewej leży jedna złota, a po prawej dwie drewniane: mała i duża. Najpierw na szalce po prawej wciągnij linką tę małą, następnie ustaw złotą na szali po lewej. Prawa strona zostanie przeważona. Wyjdź nad drzwi i stań na szalce po prawej.



Kiedy zjedziesz na dół, wciągnij na pokład jeszcze większą skrzynkę i wskocz na podwyższenie nad wrotami. Szala ze złotym blokiem wyjedzie na górę. Przyciągnij ją do siebie i ustaw na przycisku w podłodze. Przejdź przez drzwi. Zejdź po schodach, a włączy się wstawka. Podążaj dowolną stroną podziemnego tunelu. Po krótkim biegu rozwal drzwi przy pomocy miecza, po czym kontynuuj "lecie" w przód, ustrzykiwując je sobie skokami po zapadających się kładkach. Po ostatnim skoku uruchomi się kończący level filmik.

BOLIVIA - THE LOOKING GLASS



Zabij wszystkich oprychów. Po wstawce rozpocznie się finałowa walka z Amandą, a raczej jej upiorem. Jeśli wcześniej nie przeszkadzała Ci bardzo słaba praca kamery, to teraz z pewnością odczujesz brak jej dopracowania. Mnie namierzanie stwora co najmniej irytowało. Sposób na zabicie bestii jest prosty, gorzej z wykonaniem. Musisz trafić go kilkukrotnie, a kiedy upadnie na ziemię, szybko podbiec i wbić w niego miecz. Manewr powtarzaj do momentu, aż stwór całkowicie nie padnie. Polecam bieganie za kamieniami i wychylanie się w odpowiednim momencie (kiedy maszkara bierze oddech) tylko na jeden strzał. Walka ta jest bardzo żmudna, a najtrudniejsze to opanować ruch kamery tak, by Lara namierzała potwora. W końcu powinno Ci się udać go zabić. Obejrzyj końcowy filmik i zabieraj się za przechodzenie wszystkich levelli od początku, tym razem w trybie Time Trial.



DRIVER PARALLEL LINES



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox
developer	Reflections
gatunek	samochodówka
liczba graczy	1
czas gry	12 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	Memory 148 kB (PS2)
ocena w PSX EXTREME	9- (HIV)
ocena średnia*	71 % (PS2), 69% (Xbox)

* na podstawie pięciu brytyjskich i amerykańskich internetowych (dane z www.gamerankings.com)

OPIS PRZEJŚCIA

Prolog

W wyznaczone miejsce (żółty trójkącik na mapie) musisz dojechać bez ogonka, więc dołoż starań, aby zgubić gliny. Gdy już odstawisz typka tam gdzie trzeba, będziesz musiał dotrzeć w jeszcze jedno punkt na mapie.

Wheelman

1. Zwiń zdezelowaną furę i zabierz ją na warsztat.
2. Dokonaj naprawy.

TIP: *W tym momencie czeka Cię krótki tutorial wyjaśniający jakie usługi świadczy przybytek, w którym się znajdujesz - wybieraj opcje podświetlane na żółto.*

3. Przejedź przez kolejne bramki z odpowiednimi prędkościami (60, 70 oraz 100 km/h).

Gunman

1. Rozwal beczki używając lockowania na celu.
2. Ostrzelaj samochód strafe'ując dookoła niego.



3. Rozwal opony, a następnie strzelając w okolicę maski doprowadź do eksplozji auta (manualna celowanie).
4. Poćwicz strzelanie z samochodu, dewastując ścigany pojazd.

Pay Ray

1. Zarób 1500 $.

TIP: *Tutaj jest pełna dowolność - na mieście rozmieszczone są poboczne questy, na których szybko możesz zarobić potrzebną kwotę (nie wszystkie są zaznaczone na mapie - trzeba poszukać). W razie problemów przejdź do dalszej części opisu, gdzie owe misje zostały opisane.*

2. Zawieź kasę w wyznaczone miejsce.

Hot Wheels

1. Zwiń samochód gangstera.
2. Ściągnij na siebie uwagę policji.



TIP: *Musisz złamać kilka przepisów na oczach gliniarzy, aby zapełnić pasek do odpowiedniego poziomu.*

3. Zgub ogon i odstaw furę na miejsce.

Bread Run

1. Zabierz kasę z 4 zaznaczonych na mapie punktów (limit czasowy).
2. Zawieź forsę w wyznaczone miejsce.

Repoman

1. Przy pomocy ciężarówki podprowadź 3 samochody.

TIP: *Wsiadaj do trucka - aby zacząć holować auto, musisz powoli i bardzo dokładnie (idealnie prosto) podjechać, a w zasadzie przylgnąć tyłem ciężarówki do jego maski. Następnie odwiez pojazd na miejsce. Za Tobą ruszy w pogoń właściciel bryki - postaraj się trzymać go na dystans, bowiem nie możesz zniszczyć skradzionego pojazdu. Całość wygląda identycznie dla każdej fury, zmieniają się tylko ich lokalizacje. Po wykonaniu roboty wyskakuj z ciężarówki i wejdź w widoczny nieopodal okrąg.*

Last Chance

1. Wygraj wyścig.

TIP: *Aby w ogóle zacząć tę misję, musisz być na motorze. Zaliczaj kolejne checkpointy uważając na strzelających bandytów i pojawiające się blokady.*

Paddy Wagon

1. Buchnij więzienny furgon.

TIP: *Po pierwsze - znajdź jakieś w miarę wytrzymałe i szybkie auto, po drugie zabierz z Safe House broń, która leży na stoliku (Service 9) i kup do niej trochę pocisków w garażu. Teraz już możesz podejść do zadania, która sprowadza się do ostrzeliwania pożądanego wozu. Gdy pasek w lewym górnym rogu osiągnie wystarczająco niski poziom będziesz musiał zrobić przesiadkę - przejęcie pojazdu zakończy misję.*

Rosalita Racer

1. Dojedź pierwszy do samochodu zwanego Rosalitą i przywieź go z powrotem.



TIP: *Aby wystartować w wyścigu, musisz pojawić się w samochodzie lub na motorze po tuningu. Obczaj mapę i wybierz sobie optymalną trasę, gdy dotrzesz do Rosality zrób przesiadkę i prędko wracaj w miejsce startu uważając na innych zawodników, którzy teraz staną się wyjątkowo agresywni.*

Turning tha screw

1. Wystrasz strażnika, aby uzyskać informacje.

TIP: *Wsiadaj do samochodu i przewieź typa tak, aby bieliznę zafajdał - kilka razy musisz zapełnić wskaźnik strachu w prawym górnym rogu, co uczynisz jadąc z prędkością powyżej setki i wykonując karkołomne ewolucje (zakręty na ręcznym, skoki itp.). Jeśli zadanie sprawia Ci problem, to opuść zatłoczone ulice i pojedź do parku - tam jest sporo przestrzeni ułatwiającej szaleństwa.*

2. Odwieź strażnika z powrotem do domu.

Jail Braak

1. Wsiądź do stojącego nieopodal więziennego transportowca i jedź w wyznaczone miejsce.
2. Wsiądź do buldożera i zrób sobie wejście.

TIP: *Musisz znaleźć właściwą drogę z placu budowy (na tyle na ile to możliwe należy kierować się w prawo, następnie przez coś w rodzaju pomostu, aż w końcu znajdziesz upragniony punkt), będąc cały czas pod ostrzałem strażników. Na końcu po prostu wjedź w ścianę.*

3. Znajdź Candy'ego.

TIP: *Tutaj będzie niezła strzelanina, więc zaciśnij zęby. Jak widzisz, w korytarzu znajduje się sporo apteczek (każda uzupełnia życie do 100%), do których w razie potrzeby możesz wrócić. Napieraj przed siebie likwidując coraz to nowe watahy policjantów - zgubić się nie sposób, więc po pewnym czasie znajdziesz tego którego szukasz.*

4. Odstaw Candy'ego w bezpieczne miejsce.

TIP: *Do celu musisz dojechać bez ogonka i do tego z żywym pasażerem. Proponuję stosować się do porad dotyczących ucieczek przed niebieskimi - będzie gorąco, ale po jakimś czasie powinno się udać.*

Air Mail

1. Podążaj za helikopterem i zgarniaj to, co z niego wypadnie, zanim uprzedzi Cię policja.

TIP: *Ostatnie paczka nie jest normalnie dostępna. W jej pobliżu zlokalizuj kilku gliniarzy oraz beczki z paliwem obok podestu - strzel w nie, a ten opadnie i będziesz mógł po nim wjechać.*

Kierowca po liftingu

Reflections zafundowało nam kolejną część znanej i w pewnych kręgach kultowej już serii - rad jestem z tego faktu nad wyraz, gdyż uwielbiam klimaty zbójecko-napadalskie. Bardzo ciekawe misje podane w sosie GTA-style, fenomenalny klimat i niespotykane do tej pory rozbudowanie nie pozwalają przejść obok tego tytułu obojętnie. Niestety, nie udało się do końca wyeliminować bolączki poprzedniej części - wciąż zdarzają się bugi utrudniające rozgrywkę. Mimo wszystko zagrać jak najbardziej warto. □

[Marcin "Marion" Malinowski]

Kilka dobrych rad na początek, czyli jak sobie radzić ze stróżami prawa



Po pierwsze, jeśli podczas misji nigdzie Ci się nie spieszy to widząc patrol policji jedź przestrzegając przepisów. Jazda pod prąd, lekceważenie sygnalizacji świetlnej, czy też po prostu zbyt duża prędkość spowodują, iż „niebiescy" zaczną Cię ścigać, a to znacznie utrudni wykonanie zadania. Jeśli już do tego dojdzie, to musisz wiedzieć, że w grze zaimplementowano dwa paski mówiące o poziomie "zainteresowania" stróżów prawa. Jeden z nich (obok licznika) dotyczy tylko i wyłącznie samochodu, zaś drugi (po prawej) bezpośrednio Twojej osoby. Przykładowo jeśli nabijesz na full pasek po tewej, ale uda Ci się zgubić ogon i niepostrzeżenie porzucić auto, to jesteś czysty. Jeśli jednak policja zobaczy Ciebie wysiadającego ze ściganego pojazdu, automatycznie zapełni się tez drugi pasek (rozrabianie na motorze od razu nabija oba wskaźniki). Wówczas musisz udać się bądź to do garazu, bądź to do swojej dziupli (po jakimś czasie gry będziesz miał do dyspozycji mieszkanie), co zniweluje pościg. Druga sprawa to samo gubienie gliniarzy (i nie tylko ich), którzy siedzą Ci na ogonie. Przede wszystkim kontroluj mapę i unikaj kolejnych patroli, a podczas ucieczki staraj się nie robic wielkiej zadymy, bo to Ci tylko zaszkodzi. Mozesz probować jazdy pod prąd i takiego manewrowania, aby radiowóz wepchnąć na nadjeżdżający z naprzeciwka samochód - bardzo skuteczny ruch. Efekty przynosi także zatrzymanie się na moment - kiedy policjanci opuszczą sukę, aby Cię zwinąć, rusz z kopyta - to daje sporą przewagę czasową. Staraj się także unikać głównych ulic oraz jazdy po linii prostej - im bardziej zamotasz, tym lepiej. Jeśli pogoń jest tuz za Tobą, to dysponując mocnym samochodem czasami tajnie jest gwałtownie wdusić hamulec - zazwyczaj delikwent z impetem wjedzie Ci w tył. Jeśli był juz nadwątlony, to istnieje prawdopodobieństwo, że taka kolizja unieruchomi jego samochod na dobra.

Następnie powoli po deseczce przez okno, odwróć się - kolejne deseczki po schodach, następnie po kładkach nad wyrwą i tu widać skocznię, z której musisz skoczyć na dach drugiego budynku, gdzie znajduje się upragniona przesyłka.

2. Zawieź paczki z powrotem do Slinka.

Circuit Breaker

1. Weź udział w dwóch wyścigach i spraw, aby wygrał właściwy samochód.

TIP: *Musisz doprowadzić do tego, aby zaznaczony samochód wygrał wyścig. Zadanie jest proste, bo w zasadzie nikt nie każe nam się ścigać - jeśli masz kłopoty, to po prostu zacznij jechać pod prąd, kasując jednocześnie oponentów (nic tak nie robi, jak dobra "czołówka") - zdziwisz się jak szybko pękają ich wózki...*

Gift Wrapped

1. Znajdź drogę do chronionego parkingu.

TIP: *Rozejrzyj się dookoła - zobaczysz szereg skoczni ustawionych na kontenerach. Wykonaj serię skoków (ale nie na ulicę, tylko po przedostatniej skoczni wjedź powoli na wyższe kontenery i stamtąd dalej), a znajdziesz się na parkingu. Zabierz furę.*

2. Zawieź samochód *na* wersztat.

TIP: *Na miejscu musisz wysiąść z samochodu, wejść w zaznaczony punkt, następnie wrócić do auta i zaparkować w garazu.*

3. Odstaw samochód z powrotem na miejsce.

TIP: *Uważaj na wskaźnik w lewym górnym rogu - jeśli będziesz zbytnio szalał, auto eksploduje! Gdy już dotrzesz gdzie trzeba, będziesz zmuszony szybko opuścić parking. Rozejrzyj się - nieopodal stoi inne auto i skocznia. Wiesz, co masz robić.*

Kidnap

1. Wysadź billboard.

TIP: *Na wstępie powiem, ze w określone miejsca musisz dostać się zanim pojawi się tam Twój cel, wybieraj więc możliwie najkrótszą drogę i nie oszczędzaj silnika. W razie niepowodzenia w którymś z punktów możesz próbować zatrzymać limuzynę za własną rękę, jednak nie polecam takiego rozwiązania. Aby wysadzić billboard podjedź do zaznaczonego miejsca i zdetonuj ładunek, w momencie gdy dostaniesz rozkaz (liczy się odpowiedni timing).*

2. Wysadź samochód eskortujący.

TIP: *Całość jak w punkcie pierwszym, z tym ze musisz dogonić furę.*

3. Wysadź most.

TIP: *Gdy już będziesz na miejscu, opuść pojazd, podejdź do zaznaczonego miejsca, zainstaluj bombę, a następnie wracaj do samochodu. Reszta jak w punkcie pierwszym.*

4. Wysadź stację benzynową (postępuj jak w pkt. 3).
5. Zabierz limuzynę w wyznaczone miejsce.

Ransom

1. Dostań się na parking (limit czasowy) i zabierz motor stojący na ostatnim piętrze.
2. Uciekaj *na* motorze po dachach.

TIP: *Pierwszą skocznię masz przed sobą, a dalej po prostu bacznie obserwuj trasę w poszukiwaniu kolejnych. Gdy dotrzasz na miejsce, podjedź do ciężarówki.*

3. Strzelaj do nadjeżdżających adwersarzy jedąc "na przyczepie", aby udało się dotrzeć w bezpieczne miejsce.

The Mexican

1. Rusz w pogoń za pociągiem.



TIP: *Moim zdaniem najłatwiej jest jechać tuz przy torach - na trasie rozmieszczono skocznie, z ktorych radzę korzystać, aby zmieścić się w limicie czasowym.*

2. Zabij Meksykanina.

TIP: *Zwykła strzelanka podobna do tej w więzieniu. Broń zdobędziesz załatwiając gołymi rękoma pierwszego z brzegu opryche, następnie napieraj przed siebie eksterminując oponentow. Warto uwaznie się rozglądać - na terenie wesołego miasteczka jest porozrzucanych trochę apteczek. W pewnym momencie spotkasz swą przyszłą ofiarę - chowając się za kontenerem wystrzelaj jego świtę (pilnuj pleców!), a następnie załatw jego samego.*

Tailgate

1. Rusz w pościg za oprychem i rozmieś go *na* kawałki (strzelaj!).

2. Zgub ogon i dostań się w zaznaczone na mapie miejsce.

Ram Rider

Uwaga! Misja dzieli się na dwie części wykonywane w różnym czasie.

1. Napierając przed siebie wydostań się z pułapki, a następnie zgub atakujących Cię bandytów.

TIP: *Kiedy wykonasz to zadanie, misja się zakończy, aczkolwiek ponownie pojawi się na mapie. Wróć tam, aby dokończyć robotę.*

2. Rozwal trzy sklepy Slinka.

TIP: *Generalnie zadanie opiera się na dotarciu do takiego sklepu na czas, zdewastowaniu wnętrza (wbij się do środka samochodem) i ucieczce. Po zaliczeniu ostatniej placówki będziesz zmuszony zgubić bandytów, którzy ruszą ze Tobą w pościg.*

Rush Hour



1. Zniszcz auto, w którym znajdują się narkotyki.

TIP: *Problem polega na tym, ze nie wiadomo w którym z czterech wozów znajdują się prochy - musisz sprawdzać wszystkie po kolei. Sprawdzanie polega na zatrzymaniu delikwenta (nie żaluj ołowiu) i przejęciu jego fury. Postaraj się nie namować czasu, gdyż na wykonanie misji zbyt wiele go nie masz.*

Slink



1. Zabij Slinka.

TIP: *Jedź za nim i strzelaj do jego auta z najmocniejszej spluwy jaką masz (proponuję coś szybkostrzelnego), uważając jednocześnie na jego sprzymierzeńców. Kiedy wystarczająco nadwątlisz brykę, cwaniak opuści pojazd. Ty nie musisz tego robić - namierz go i non stop rzygaj ołowiem. Kiedy skończy się jego żywot, skonczy się również ta misja.*

Gate Crasher

1. Zwab policję tam, gdzie odbywają się narkotykowe transakcje.

TIP: *Sprawa jest prosta - rozrabiasz na ulicy, a następnie z gliniarzami na ogonie (muszą być względnie blisko) wjeżdżasz w trzy wyznaczone miejsca.*

Shell Shock

1. Zabierz samochód do warsztatu w La Guardia.

TIP: *Jesteś w potrzasku, z którego jednak dość łatwo się wydostaniesz. Jak tylko uzyskasz kontrolę nad pojazdem, natychmiast rusz z miejsca, inaczej zarobisz rakietkę na dzień dobry. Następnie ruszaj przed siebie i w prawo, po chwili zobaczysz skocznię, z której skorzystaj. Gdy wylądujesz na ulicy przyczepi się do Ciebie dwóch upierdliwych klientów, których musisz zgubić, zanim odstawisz furę na miejsce. Nie będzie to proste, gdyż Twoje auto nie jest demonem szybkości, kombinuj więc jak możesz zwracając uwagę na kondycję samochodu - im większe uszkodzenia, tym wolniej jedziesz, a więc Twoje szanse maleją. Musisz mieć także na uwadze fakt, iż przed warsztatem ustawiona jest spora blokada, którą będziesz musiał staranować.*

Skończyłeś grę. I co dalej?



Miasto jest Twoje - dostałeś kilka wypasionych bryk w prezencie (sprawdź garaż), oraz możliwość powrotu do lat 70. Teraz proponuję zacząć kompletowanie wszystkich fur, zabawę z tuningiem, zbieranie gwiazdek rozrzuconych po mieście oraz wypełnianie pobocznych questów. Krótką charakterystykę większości z nich podaję poniżej. Należy zaznaczyć, że niektóre są dostępne tylko w określonym czasie (lata 70. lub rok 2005), a większości nie ma zaznaczonych na mapie - trzeba cierpliwie szukać.

Taxi

Standard - podjeżdżasz do klienta, czekasz aż ten wsiądzie i odwozisz go w odpowiednie miejsce, podjeżdżasz do kolejnego klienta itd. Wredne limity czasowe. Zadanie uaktywnia się, gdy wsiądziesz do zaparkowanej taksówki, nad którą unosi się charakterystyczny, fioletowy napis "Taxi".

Hitman

Morderstwo na zlecenie - musisz dogonić ofiarę i najpierw wykurzyć ją z samochodu, a później dobić... No chyba, że już nie będzie trzeba. Zadania są zaznaczone na mapie.

Steal to Order

Rzecz się rozbija o to, że musisz określoną furę zwędzić. Wsiadaj do ciężarówki i postępuj dokładnie tak samo jak podczas misji "Rapo Man". Różnica polega na tym, że tu do podprowadzenia jest jedna fura i nikt nie będzie Cię ścigał, no chyba, że dasz się zauważyć policji... Misje w trzech wariantach, widoczne na mapie.

Circuit Racer

Jak zapewne wiesz, w miastach są trzy warsztaty, zaś obok nich znajdują się tory wyścigowe. Możesz tam wziąć udział w wyścigach, uprzednio wybierając poziom trudności. Zalecam bryki po kompletnym tuningu.

Street Race

Wyścigi uliczne są zaznaczone na mapie (trzy poziomy trudności), a polegają na zaliczaniu rozrzuconych po mieście bramek. Nie muszę chyba dodawać, że najlepiej czynić to przed rywalami...

Stick Up

Tego typu misje poznasz po samochodzie, nad którym unosi się charakterystyczna, fioletowa maska rabusia. Zadanie polega na dotarciu do złodzieja w określonym limicie czasu, a następnie odstawieniu go tam, gdzie sobie zażyczy, koniecznie bez policji na karku.

Getaway Survival

Aby wziąć udział w survivalu, musisz odnaleźć charakterystyczny "stragan", nad którym unoszą się fioletowe policyjne kajdanki (do tego sprzedawca wydzwania się wniebogłosy - nie sposób przegapić). Gdy namierzysz taki obiekt, wystarczy z impetem w niego wjechać, aby rozpocząć misję. Na ogonie będziesz miał całe tabuny gliniarzy, a zabawa polega na tym, aby ich jak najszybciej zgubić - gdy tego dokonasz, będziesz miał na koncie jedną zaliczoną misję więcej.

Guardian Angel

1. Wydostań się z potrzasku, a następnie zgub ścigających Cię oprychów.

Riding Shotgun

1. Osłaniaj ciężarówkę podczas jazdy.

TIP: *Kluczem do sukcesu jest umiejętne używanie granatnika, gdyż nie masz zbyt wiele amunicji do niego. Helikopter można spokojnie traktować z normalnego karabinu - po jakimś czasie odpuści. W pewnym momencie jazda się zakończy z uwagi na kłopoty z silnikiem, wsiadaj więc na motor.*

2. Odstaw motor do garażu.

Gauntlet

1. Pobaw się w ochroniarza Marii.

TIP: *Zacznij jechać za samochodem wspólniczki. W pewnym momencie traficie na zasadzkę - opuść auto, weź w garść giwerę i poczęstuj ołowiem wszystkich cwaniaczków, którzy staną Wam na drodze (zwracaj na pasek zdrowia Marii w prawym górnym rogu). Następnie wsiadaj do samochodu i znów podążaj za koleżanką. Operację będziesz zmuszony powtórzyć cztery razy. W razie problemów zdrowotnych rozglądaj się uważnie podczas zadymy - w pobliżu zazwyczaj leży apteczka. Na końcu zginie kierowca Twojej koleżanki, więc będziesz musiał go zastąpić - odwieź ją na miejsce uważając na policję.*

Candy



1. Zabij Candy'ego.

TIP: *Wstrzyknięto Ci środek odurzający, co odczujesz poprzez stopniowo przybierający na sile blur. Wskakuj do pojazdu (przed domem stoi bardzo szybki samochód i motor - Twój wybór) i czym prędzej podążaj za "cukierezkiem" w celu ostrzelania tak, by eksplodował. Radzę się sprężać, gdyż z czasem rozmycie ekranu będzie już tak duże, że zacznie przeszkadzać w wykonaniu zadania.*

Bishop



1. Zabij Bishopa.

TIP: *Zanim podejdziesz do zadania, koniecznie zabierz z domu (safehouse) RPG. Kiedy dojedziesz do posiadłości, brama stanie otworem - obczaj garaże, stoi w nich jeden z najszybszych motocykli w grze. Proponuję na niego wsiąść i dopiero wtedy kontynuować zadanie. Za drugą bramą pojawi się Bishop i zaprezentuje Ci swoją nową zabawkę - czołg! Nie ma co dygać, motor daje zwrotność, o jakiej ta stalowa bestia może tylko pomarzyć. Pozostawaj cały czas w ruchu, unikaj pocisków, próbuj podjeżdżać do cwaniaka od tyłu, no i przede wszystkim pakuj w niego pociski z RPG. Kilka celnych strzałów i misja zakończona.*

Bear Cage

1. Zabierz stojący nieopodal radiowóz.

2. Zainstaluj bombę w biurze Corrigana.

TIP: *Miejsce, w które musisz dotrzeć, masz na mapie, więc problemów nie będzie. Na miejscu zostaw samochód i wsiądź do windy. Na górze musisz znaleźć biuro Corrigana i zainstalować tam ładunek wybuchowy. Oczywiście będzie miała miejsce strzelanina, i to niemała - zaciśnij zęby i z rozwagą eliminuj kolejnych niebieskich.*



MISJE oraz UKRYTE TOKENY

Gdy już znajdziesz biuro tego zakapiora, zrób co trzeba i czym prędzej wracaj do windy, kładąc trupem całe zastępy niebieskich.

3. Wydostań się z budynku.

TIP: *Na dole zastrzel kogo tam chcesz, bierz pierwszą lepszą furę i w nogi. Czeka cię ostra jazda w towarzystwie śmigających tuż obok kul z karabinów i zamykających się drzwi. No właśnie, miejsca oznaczone charakterystycznym żółtym okręgiem będą się zamykały w momencie, gdy się do nich zbliżysz, proponuję więc jechać z należytą prędkością oraz precyzją - wówczas można zdążyć przed zamknięciem. Jeśli przy którychś z kolei drzwiach nie dokonasz tej sztuki, to nie panikuj, tylko zniszcz znajdujący się na ścianie przełącznik. Kiedy w końcu wydostaniesz się na powierzchnię, nie pozostanie Ci nic innego, jak zgubić ścigających cię funkcjonariuszy, co zakończy misję.*

Home Wrecker

1. Buchnij limuzynę eskortowaną przez policję.

TIP: *Gdy już dogonisz "konwój", zacznij strzelać do limuzyny, nie do policji. Trochę śrutu i kierowca ekskluzywnego samochodu odwali kitę, wtedy przejmij pojazd i pędź do zaznaczonej na mapie posiadłości.*

2. Wyeliminuj wszystkich strażników.

TIP: *Gdy już dotrzesz na miejsce, zaparkuj w garażu. Teraz zacznie się najlepsze - wyjdź na zewnątrz i nie przechodź przez bramę, tylko pędź w prawo do białego domku, cały czas częstując ołowiem kogo trzeba. W środku znajdziesz typka z obrotowym działkiem - kropnij go i zabierz gnata. Teraz zadanie staje się proste, gdyż mniej więcej sekundę ostrzału z tej broni kładzie na łopatki nawet największych twardzieli. Przejdź się po posiadłości strzelając do wszystkiego, co się rusza.*

3. Opuść teren posiadłości i zgub ścigających Cię stróżów prawa.

Corrigan



1. Dostań się w miejsce zaznaczone na mapie (limit czasowy).

2. Ścigaj Corrigana.

TIP: *Wyciągaj obrotówę i do dzieła - napieraj do przodu masakrując wszystkich na swej drodze. Znajdź schody i to samo uczyń na piętrze (bądź uważny a apteczek Ci nie brakuje). W pewnym momencie zobaczysz uciekającego Corrigana. Musisz jak najszybciej opuścić to miejsce tą samą drogą, którą tutaj wszedłeś. Na dole włączy się limit czasowy - musisz dopaść swego największego wroga, który właśnie daje dyla w śmigłowcu. Ustrzel kogo trzeba, zwiń jakąś brykę i ruszaj w pogoń. W pewnym momencie dotrzesz do tunelu - problem w tym, że glinarze postanowili go wysadzić, więc czeka Cię slalom pomiędzy opadającymi kawałami gruzu. Kiedy szczęśliwie wydostaniesz się na zewnątrz, wyciągnij gnata i jedź za helikopterem, cały czas częstując go ołowiem. W końcu go zestrzelisz, kończąc jednocześnie grę. Gratulacje!*

TUNING



Warto wspomnieć o opcji modyfikowania pojazdów, ponieważ jest to bardzo ciekawy dodatek i zarazem nowość w serii. Odpowiednie modernizacje mogą znacznie ułatwić wykonywanie zadań, chociaż całą grę można bez problemu łyknąć praktycznie nie korzystając z tej opcji. Przejdźmy jednak do rzeczy. Załóżmy, że "załatwiłeś" sobie na mieście jakiś kozacki wózek, po udaniu się do garażu możesz wybrać opcję „Store Vehicle" i samochód zasili Twoją kolekcję (złap je wszystkie). Teraz za odpowiednie pieniądze możesz go upgrade'ować na wiele różnych sposobów - od czysto kosmetycznych zmian, takich jak kolor nadwozia, czy przyciemniane szyby, aż po bardziej praktyczne modyfikacje, jak ulepszanie silnika lub zakładanie kuloodpornych opon. Jak to stosować w praktyce? Wszystko zależy od tego, co chcesz osiągnąć. Przykładowo, jeśli podczas wykonywania misji chcesz uniknąć konieczności pomykania na gołej feldze, to w sukurs przychodzi wiadomy upgrade (bulletproof tyres). Jeżeli zależy Ci na prędkości, to modyfikuj silnik (engine - kilka poziomów zaawansowania) i zainstaluj sobie nitro, które pozwoli Ci na dodatkowy boost w podbramkowych sytuacjach. Chcąc poprawić sterowność i stabilność pojazdu, zajmij się zawieszeniem i hamulcami (suspension & brakes). Niektóre elementy umożliwiają własnoręczną modyfikację ustawień - aby tego dokonać, musisz wybrać opcję "test track" i podczas takiej przejażdżki w menu wybrać "tune parts". Tam dostosujesz odpowiednie parametry do swoich preferencji, jednocześnie testując zachowanie bryki na torze. Pakowanie fury jest praktycznie koniecznością, jeśli chodzi o wygrywanie co trudniejszych wyścigów (side jobs).

Checkpoint Race

Miejsce, gdzie można wziąć udział w tej konkurencji, poznasz po fioletowym okręgu, nad którym unosi się kask. Zabawa polega na zaliczaniu kolejnych checkpointów mieszcząc się w limicie czasowym.

Driver GP

To zwykły wyścig - aby wziąć w nim udział, musisz znaleźć lewitującą ikonę kierownicy.

Loan Shark

Miejsca zaznaczone na mapie, są trzy warianty różniące się stopniem trudności (lata 70.). Musisz zabrać uciekającemu delikwentowi kasę. W tym celu dogoń go i poczęstuj śrutem jego wózek. Gdy wyjdzie z wozu, musisz przekonać go do oddania forsy - wystarczy dobrze przycelować z gnata, a facet upuści paczuszkę, którą Ty przejmij i dostarcz gdzie trzeba.

Demolition Survival

Lewitująca, fioletowa gwiazdka to punkt, w którym możesz rozpocząć to zadanie. Mamy tu do czynienia z potyczkami na arenie - bliźniaczo podobne do tego, co niegdyś widzieliśmy w Destruction Derby. Musisz w wyznaczonym limicie czasowym doprowadzić do kasacji przeciwników, jednocześnie samemu pozostając na chodzie. Ostatnie "żywe" auto wygrywa.

Perfect Delivery

Zadanie uaktywnia się w momencie, gdy wsiądziesz do samochodu, nad którym unoszą się fioletowe kluczyki. Polega ono na dostarczeniu wozu w wyznaczone miejsce, a następnie wskoczeniu do kolejnej bryki, z którą trzeba uczynić to samo. Operację trzeba powtarzać do skutku, konieczne mieszcząc się w limicie czasowym.